Daybreak

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.2-3

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

Daybreak

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.2-3

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

Deux Titano-Machina se sont éveillées en même temps...
C'est la pire chose qui pouvait arriver...

ティタノマキナが2体とも同時に
目覚めてしまった――
これは、私たちが知るかぎり
かつてない、最悪のケースです――

CONTENTS

003 メインキャスト Main-Cast

050 サブキャスト Sub-Cast

074 メカニカルデザイン Mechanical-Designs

094 アイテムデザイン Item-Designs

095 クリーチャーデザイン Creature-Designs

109 ステージデザイン Stage-Designs

152 スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

158 エンディングイラスト Ending-Illustrations

161 ワールドガイド World-Guide

195 ロストナンバーズ Lost-Numbers

212 ラフドローイング Rough-Drawings

275 ストーリーボード Story-Boards

287 バックボーン Back-Bone

298 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 2 Hiroshi-Note

User's Guide

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種類／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

CH キャラクターデザイン（ラフや小物含む）

I イラスト（ゲーム用絵素材やラフ）

PI パブリシティイラストレーション

MID モーションイラストデモ用素材

電子版Vol.2-1　電子版Vol.2-2　電子版Vol.2-3

RD

ラフドローイング
Rough-Drawings

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

トランス・アップ（ダハーカ Mk2 搭乗時） Red Savarin Transel 213

ネロ Nero 214

ブランク Blanck 216

バイオン Baion 218

ユルルングル Yurlungur 220

サブキャスト Sub Cast Side 222

クリーチャー Creature 230

ロボ Robot 232

シェイド Ombre 234

ジュノ Juno 236

ファラオ Pharaoh 238

バセット Basset 246

マウ Mau 250

シーリハム Sealyham 254

テース／フツの塔 Terre / Tour Futtu 257

エアロボ GP Air Robo GP 260

世界観設定 World 262

乗物 Vehicle 268

歴史 History 270

Rough Drawings
Character Side

A

トランス・アップ
（ダハーカMk2搭乗時）

Transe ! (Dahak V2)
Rough Drawings-Character Side

トランスによってダハーカ Mk2 のパーツを身にまとったレッド。A のような初期のラフでは躍動感のある姿で描かれているが、成長したレッドの自信を表現するために決定稿のような落ち着きのあるポーズへと変更を行った。

B

C

A｜トランスレッド全身ポーズ案

B｜トランスレッド全身決定稿線画ラフ

C｜トランスレッド全身ポーズラフ案

｜PI｜Nobuteru Yuki

ネロ

Nero

Rough Drawings-Character Side

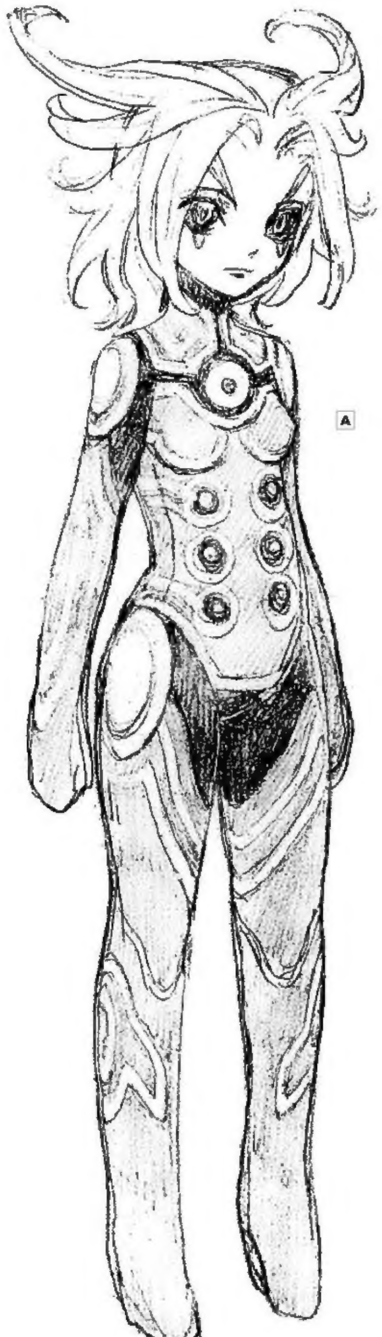
少々幼さを残した印象のネロ。決定稿ではだいぶ大人びた印象になった。Bに見られるチェック段階のラフの中でも等身についてのコメントが残されている。

A｜ネロ全身初期デザインラフ

B｜ネロ全身決定稿線画の修正用資料

C｜ネロ全身の別ポーズ案

｜PI｜Nobuteru Yuki



A

B

C

A

B

A | イヌヒトの姿のイメージラフ

| I | Nobuteru Yuki

B | 立ち絵グラフィックデザインポーズ案

| I | Mamesuke

C | ネロのコスチューム初期デザイン

D | イヌヒトの姿の表情初期デザインラフ

E | 初期のコスチュームデザインラフ

| CH | WAKA

D

E

C

RD Rough-Drawings ネロ

World Side Raugh Drawings

ブランク

Blanck

Rough Drawings-Character Side

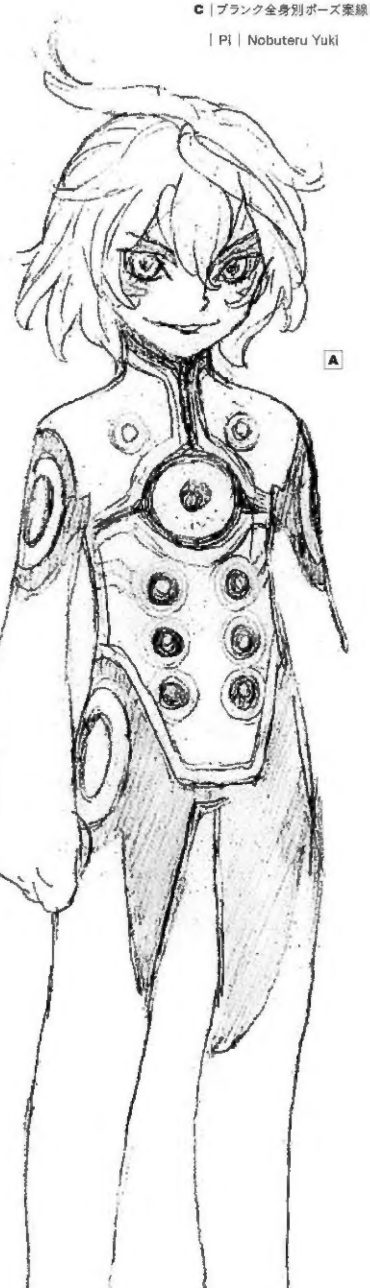
相手を見下したような表情と無邪気な雰囲気のあるブランクの初期デザイン。ラフ段階からキャラクターの方向性は、ほぼ変わらずにデザインが進められている。

A｜ブランク全身初期デザインラフ

B｜ブランク全身修正用資料

C｜ブランク全身別ポーズ案線画

｜Pi｜Nobuteru Yuki



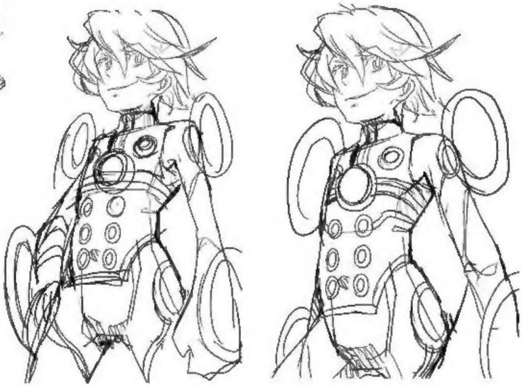
A

B

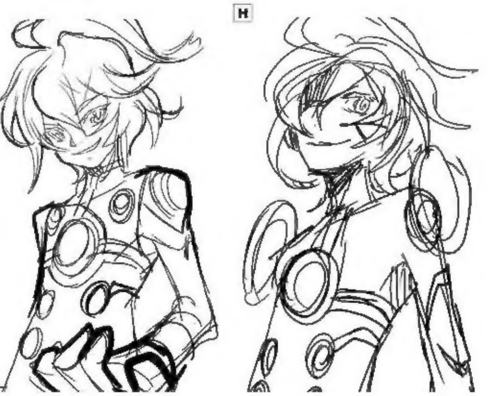
C

D

E



H



I

D｜イヌヒトの姿の全身デザインラフ

E｜Ｄの表情デザインラフ

｜I｜ Nobuteru Yuki

F｜コスチュームの初期デザイン

G｜イヌヒトの姿の表情イメージラフ

｜CH｜WAKA

H｜立ち絵グラフィックデザインポーズ案

I｜立ち絵グラフィックポーズ決定ラフ

｜I｜ Mamesuke

G

F

バイオン

Baion

Rough Drawings-Character Side

A

B

C

メガネを抑えるしぐさが知的な印象を与えるラフイラスト。インテリなイメージと力強い体躯のバランスが構図を含めて調整されている。

A | バイオン全身初期デザインラフ

B | バイオン全身修正用資料

C | バイオン全身決定稿線画

| PI | Nobuteru Yuki

D

E

F

G

H

I

顎を引いたうつむき加減の表情を軸にポーズ案が多数考えられている。眉間に指をやり、メガネを抑える姿は、もはやバイオンの決めポーズだ。

D | ネロ、ブランク、バイオンの身長対比設定
| Nobuteru Yuki

E | バイオンの立ち絵ラフ

F | Eの描きこみを進めたラフ

G | 挑発的に右手を差し出したポーズ案

H | Gの派生ポーズ案

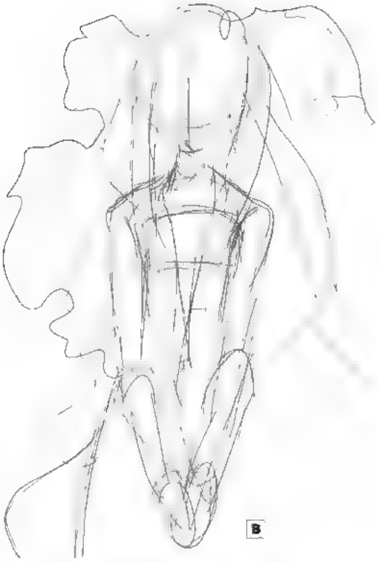
I | 立ち絵グラフィックポーズの決定稿ラフ
| Mamesuke

ユルルングル

Yurlungur

Rough Drawings-Character Side

A



B

D

E

C

無表情な印象のユルルングルだが、意外にも表情や雰囲気のデザイン画のバリエーションが多い。イメージは固まっていたようだが、人ではなく人とコミュニケーションをとるための特殊な存在という部分からか、方向性がかたまるまでに時間がかかったキャラクターでもある。

A | 立ち絵グラフィック決定稿ラフ

B | 立ち絵グラフィック用正面ポーズ案

| I Mamesuke

C | 平安時代風のユルルングルデザイン案

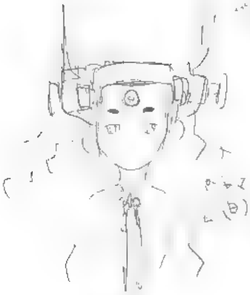
D | 目鼻立ちのはっきりした表情ラフ

E | 初期顔グラフィックデザイン案

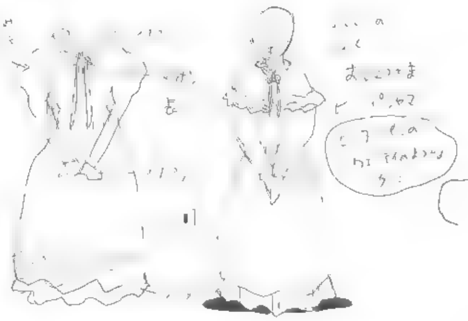
| CH , Inumaru

F

G



H



I

J

K

L

M

F | 幼い印象の表情デザイン案

G | ネロやブランクの服に近いイメージ案

H | 頭部に機械を付けたデザインラフ

I | ネグリジェのようなコスチュームデザイン案

J | 裸体のユルルングル初期イメージラフ

K | 幼い印象の初期デザイン案

L | フランス人形のようなイメージのデザイン案

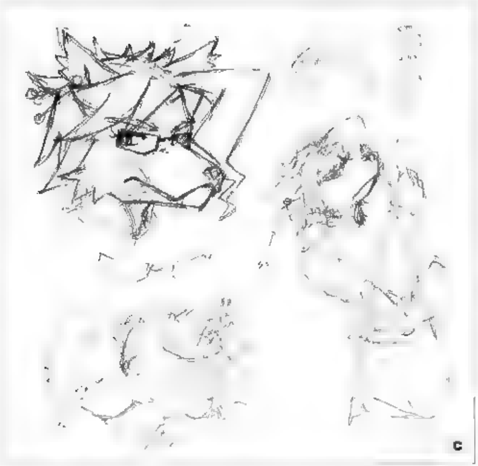
M | ユルルングル表情初期イメージラフ

| CH | WAKA, Inumaru

Rough Drawings

A

B



C

サブキャスト

Sub Cast

Rough Drawings-Character Side

街やクエストで出会うキャラクター達のデザイン画。ゲームでおなじみのあのキャラクター達の初期デザインをご紹介。キャラクターがどのようなコンセプトで描かれていたのか、足あとをたどってみるのも楽しい。

A | ココナの初期イメージラフ

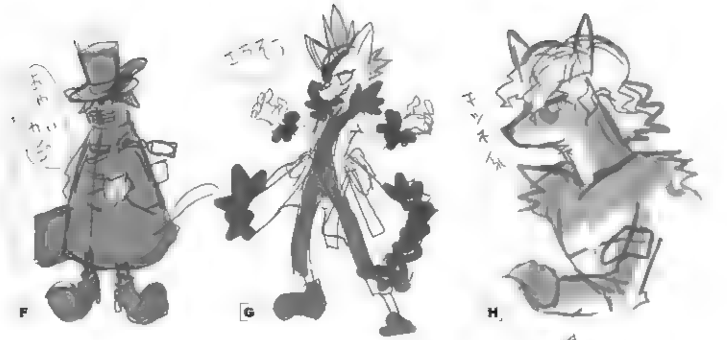
B | 強気な印象のココナ初期デザイン

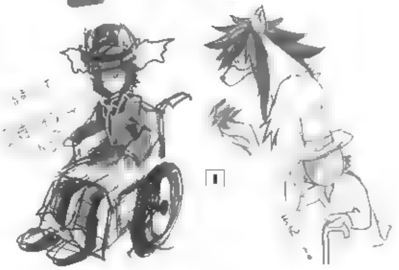
C | 決定稿と雰囲気の違うマネージャーのデザイン案

D | 意外にも数多く描かれたマネージャーの表情案

| CH | Hideki Kumamoto, Yukie Kaneyama

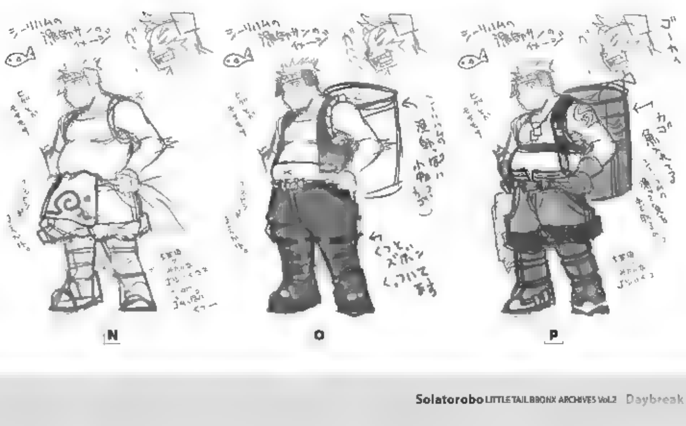
D





E　デュエルシップのプロモーターのボツ案
F｜怪しい服装のE派生案
G｜ワイルドな出で立ちの派生案
H｜キツネタイプの表情イメージラフ
I｜キッシュの原案デザインパターン
J｜カルバンの初期デザインラフ
K｜決定稿に近いデザインラフ
L｜金髪で描かれたJの派生案
M　クグロフの初期デザイン案
N｜ランニング姿の初期デザイン
O　かごを担いだデザインパターン
P　Oの派生デザイン案
｜CH　Mamesuke

サブキャラクターの中で一番多くデザインされたクグロフ。前掛けやエプロンをした魚屋といった雰囲気のデザインから、つなぎ姿の漁師へ。デザインコンセプトの変化が楽しいラフの数々が見られる。



先生と子供が表情豊かにデザインされたデザイン画。服装も趣向が凝らされており、膝小僧に当てられたアップリケが足あとになっているなど可愛らしい装飾も見られる。

A | パンネ院長の初期デザインラフ

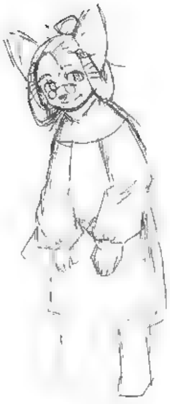
B | 決定稿に近いフレジェ院長のデザインラフ

C | 孤児院院長デザインパターン案

D | アラザンとデセールの表情ラフ

E | 孤児院こどもたちの初期デザインラフ

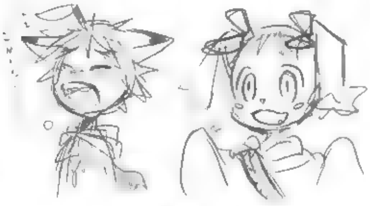
| CH　WAKA, Mamesuke



A

B

C



D

E

F

G

F | 細身で描かれたシフォンの初期デザイン

G | 両耳にリボンを付けたシフォン初期デザイン

H | シンプルなドレスの初期デザイン案

I | マウ風の衣装の初期デザイン案

J | 帽子をかぶって走るイメージラフ

K | 横髪の長い初期デザイン案

L | 和風イメージの初期デザインラフ

M | Lの派生デザイン案

CH | Mamesuke

H

I

J

K

マウをイメージした衣装から、完全な和服イメージのものまで、シフォンのデザインは二転三転しているのが見られる。最終的にはふんわりしたスカートに大きなリボンが印象的なデザインへと進められていった。

M

L

サブキャスト

ゲームには登場しないボツキャラクターデザイン案。 風変わった独特なキャラクターがそろい踏み。どのデザインにも開発スタッフの遊び心が垣間見える。

A | チアガ ルイメ ジのデザインラフ

B | 冷たい表情のネコヒト女性デザインラフ

C | 女性ハンターデザインラフ

D | つんとした女性ネコヒトデザインラフ

E | 活発なそうな男性イヌヒトデザインラフ

F | 暗い雰囲気の男性イヌヒトデザインラフ

G | パグ系イヌヒトデザインラフ

H | こどものイヌヒトのデザインラフ

I | 飴を舐めるイヌヒトこどもデザインラフ

J | 明るい雰囲気のイヌヒト女性デザインラフ

, CH Mamesuke

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

K おしとやかなイヌヒトの女性デザイン案

L ベルーガのような服装のネコヒト男性デザインラフ

M 不思議な雰囲気の双子のネコヒトデザインラフ

N 仮面をかぶった怪しいコンビキャラクター案

O イヌヒトのおじさんデザイン案

P イヌヒトのおばさんデザイン案

Q ネコヒトの男の子デザイン案

R ネコヒトの女の子デザイン案

CH　Inumaru, Mamesuke

C

E

D

F

A

B

特徴的なヘアースタイルが多数目立つデザイン画。独特の世界に生きるイヌヒトとネコヒトのデザインが描かれている。

- **A** 片目に傷を負ったネコヒト女性デザインラフ
- **B** NPC初期顔グラフィックデザイン
- **C** お嬢様風のイヌヒトデザイン案
- **D** 独特な装飾の服を着たキャラクター案
- **E** 特殊な籠手をつけたキャラクター案
- **F** Cの上半身デザイン案
- **G** キャラクターの方向性の模索ラフ

CH | WAKA

特殊なデザインを施したキャラクター達のデザインラフ。このような細かいラフを繰り返しながらデザインの方向性を絞っていく。

G

モブキャラクターのデザインの方向性を確認するために描かれたイラストラフ。Hのようにおおまかな設定を想定して描いたものもある。ちなみに書かれている数字の意味は「身長／年齢」になっている。

H モブキャラクターのラフ
I ネコヒトの女性のラフ
J オペラのような雰囲気のネコヒトラフ
K 幼い表情のキャラクターラフ
L グラマーなイヌヒト女性ラフ
M ストーリー性を感じるキャラクターのラフ
N 通販屋と記載された老人のデザインラフ
O 筋肉質な青年ネコヒトデザインラフ

CH　WAKA

H

I
J
K
L

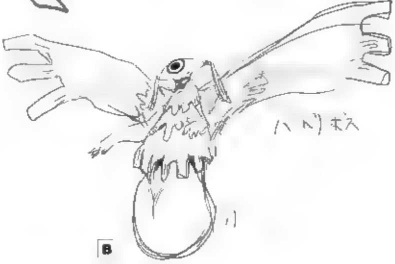
M

N

O

RD
Rough Drawings
サブキャスト

A



B

C

クリーチャー

Creature

Rough Drawings-Character Side

体に複数の文様の入ったクリーチャーデザイン。
単純な形状だけでなく、動きの方向性を重視して様々なイメージラフが描かれている。

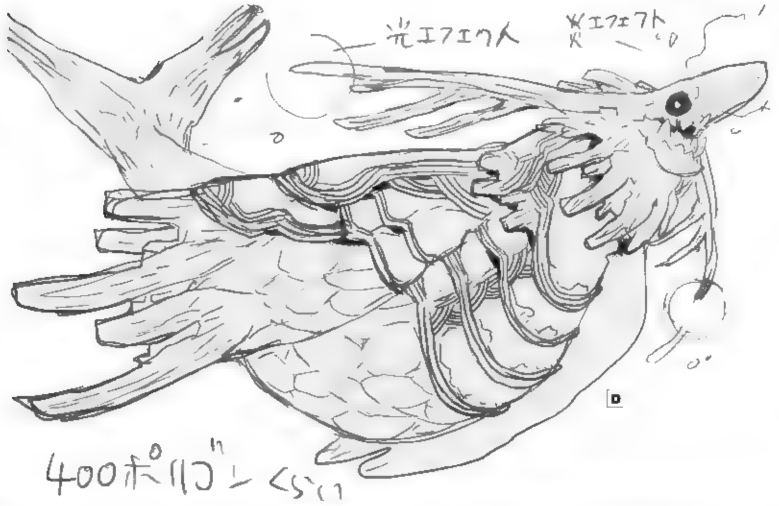
A | クチバシがクリステルになっている鳥系デザイン

B | バトリ系の初期デザインラフ

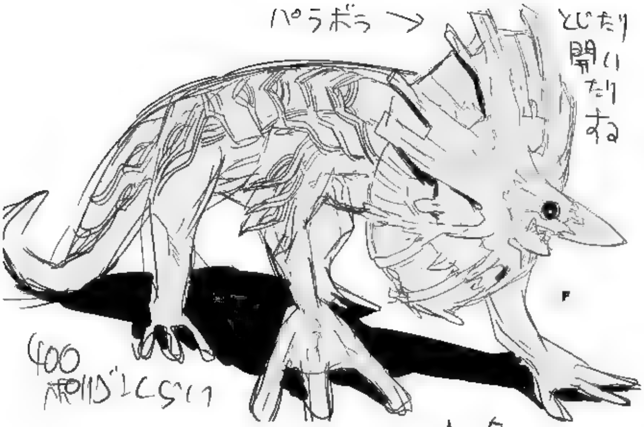
C | 魚系のクリーチャー初期デザインパターン

D | 鳥と魚の混ざったようなデザイン案

| CH　inumaru

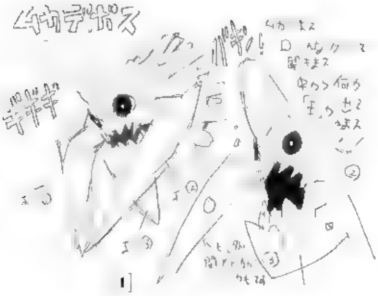


D

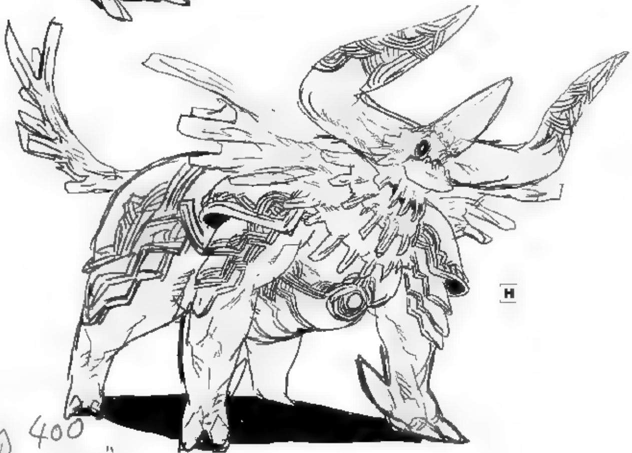


F

G



I


H

J

F | エラがパラボナアンテナのようなトカゲ型のデザインラフ

G 羽の生えたトカゲ型のデザインラフ

H ギウ型ボスの設定ラフ

I | ムカデ型ボスの口まわり設定ラフ

J | 鎌状の鋭い手足で体を支えるムカデボスデザイン

K | 土偶のようなモンスターデザインラフ

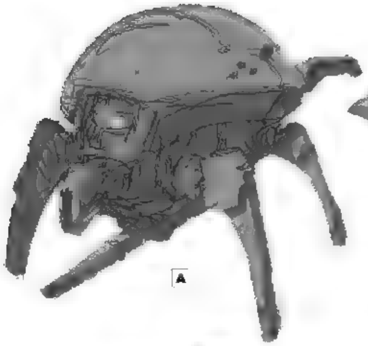
L | ビズラのゴブリン系モンスター案

CH Inumaru

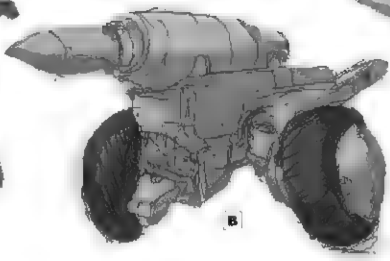
RD Rough Drawings クリーチャー

K

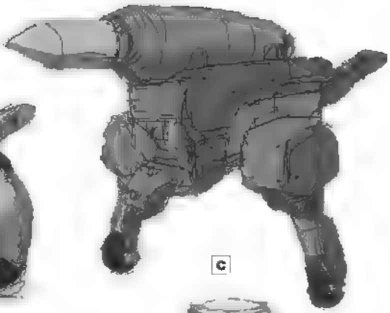
L



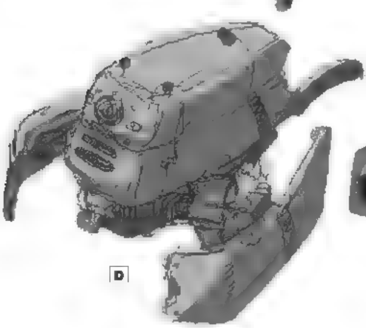
A



B

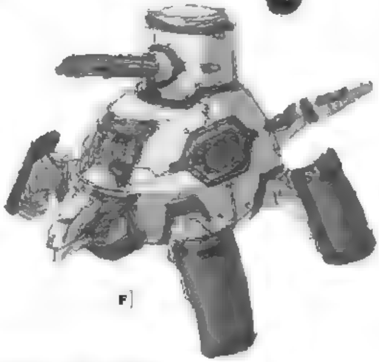


C



D

E



F

ロボ

Robot

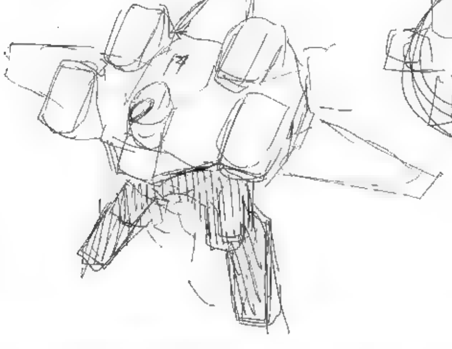
Rough Drawings-Character Side

重量感のあるロボデザインや設定が描かれたラフ。攻撃や移動、可変ギミックなどを意識したスケッチが山のようにある。このような地道なラフの繰り返しの中から、本作のロボの基本スタンスが決められていった。

A | 虫のような形状のロボデザイン案
B | 巨大な槍を積んだタイヤ型ロボデザイン案
C | 下半身が細くなったBの別デザイン案
D | 盾を両腕に装備したロボデザイン案
E | 両腕が大砲のクーパースロボの初期デザイン
F | 亀のような形状の大砲ロボデザイン案
G | ロボの変形ギミックのイメージラフ
H | 飛行タイプのロボデザイン案
I | ヤンカシュの初期デザイン案
| CH | WAKA, Ryoichi Kubo

G

H

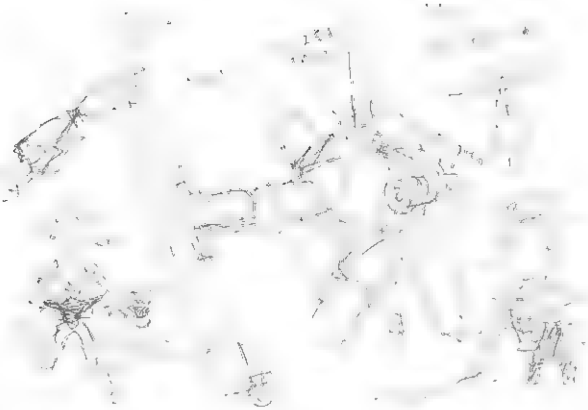


I

WAKAの落書き

WAKA Graffiti Rough Drawings-Enemy Side

ロボは本作の中でも重要な位置を占めるので、WAKA のアイデアノートにはいつもロボの落書きが。さっと描かれたイラストだが、じっくり見てみると実はあのロボの誕生の瞬間か！とかこんなデザインが！などの発見があるかも！



RD
Rough-Drawings
ロボ

シェイド

Ombre

Rough Drawings-Character Side

ロボとも生物ともとれるような、敵性存在シェイドの初期デザイン。決定稿のシンプルかつ大胆な方向性に行きつくまでは、なかなか険しい道のりがあった。

A 球体を抱えたようなデザイン案

B トゲのような形状が攻撃的な初期デザイン案

C Bの案の描き込みを進めたもの

D 機械的要素が強い初期デザイン案

E レムレス内のシェイドとして描かれたシンプルな形状案

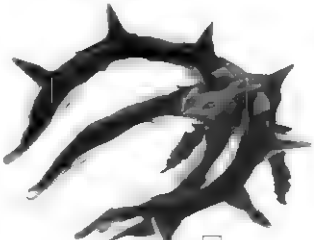
F 手足が鎌状の初期デザイン案

G 土偶のようなシェイドコア初期デザイン

H マントをはおったシェイドコアの派生デザイン案

CH | WAKA, numaru

A



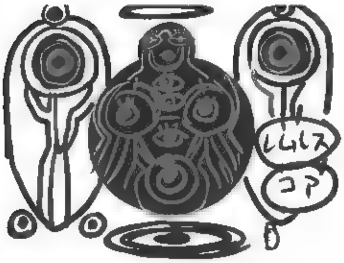
B

C

D

E

F



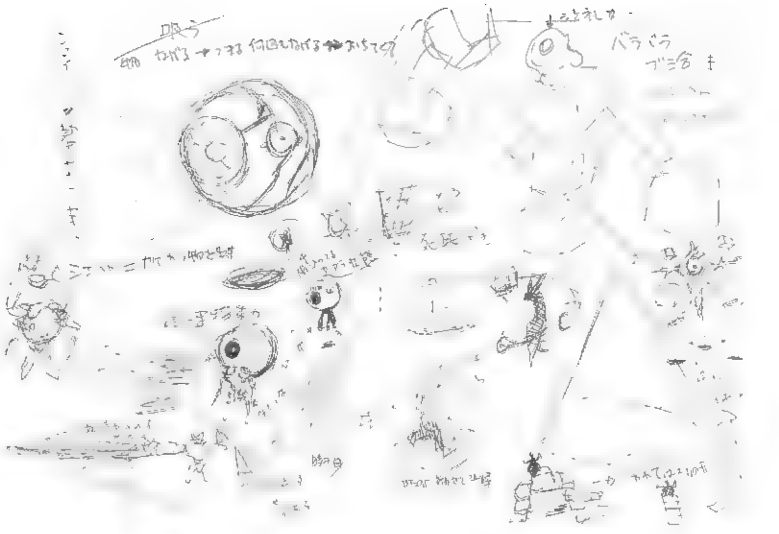
G

H

WAKAの落書き

WAKA Graffiti Rough Drawings-Enemy Side

ここに掲載されたのはシェイド関連のアイデアスケッチ。形状からシェイドらしい動きを求めて様々な案が見られる。デザインしたものには仮に名前がつけられており、そこからイメージを膨らませていったものもあるようだ。



RD
Rough Drawings
シェイド

ジュノ

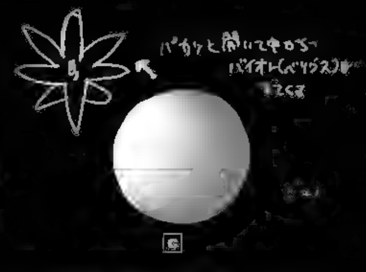
Juno

Rough Drawings-Character Side

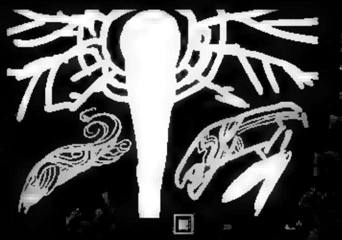
球体や赤ちゃんのような姿をイメージしたジュノの初期デザイン。形状の変形イメージが数多くデザインされている。

A｜天使のような姿のジュノデザイン案
B｜細い触手が生えたジュノデザイン案
C｜ジュノの展開イメージラフ
D｜骨のような形状のデザイン案
E｜蜘蛛の巣のような形状デザイン案
F｜赤ん坊のようなオブジェが配置された案
G｜Fのサイズ検討ラフ
H｜Gの別デザイン案
I｜頭部を大きくしたGの派生案
｜CH｜Inumaru

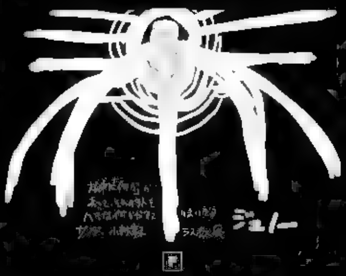
B


C

D

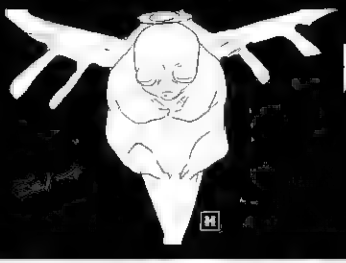

E

A



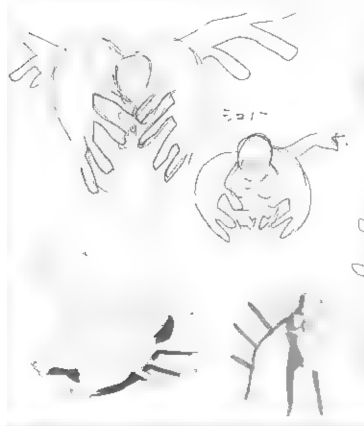
F

G


H

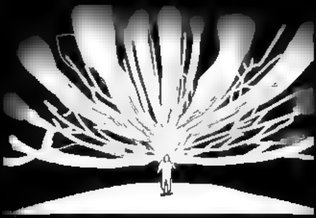
I

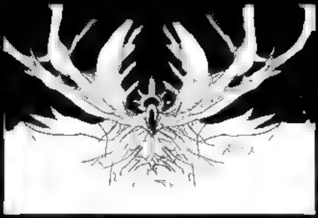
ジュノとユルルングルと書かれたモチーフが加えられたデザインが多数見られる。これはジュノが人間とコンタクトを取るための擬似人格＝インターフェースとして、ユルルングルが生まれたという設定からタルタロスのジュノにもユルルングルが存在するという初期の設定のためだ。

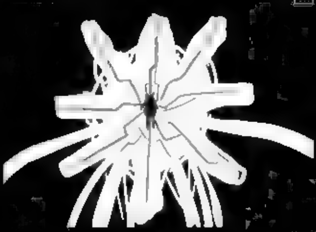


J | 頭上に無数の枝のように展開したデザイン案
K | 羽を内側に閉じているようなデザイン案
L | 放射状に広がったデザイン案
M | 足場が丸いデザイン案
N | 戦闘ステージデザインラフ
O | Lの派生デザイン案
P | 羽から骨のようなものが突き出たデザイン
Q | 脳のような形状のデザイン案
R | Pの派生案
S | ジュノと一体化したデザイン案
T | Rの派生デザイン案
U | ベリウス戦のステージイメージラフ
V | 無数の目玉のついたジュノのステージ案

CH | Ibumaru


J

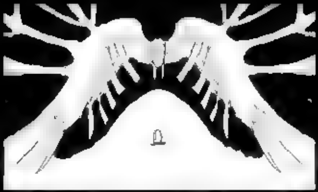

K


L

M

N

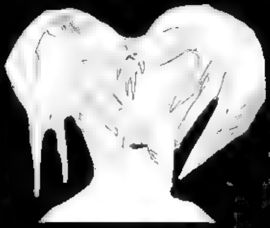
O

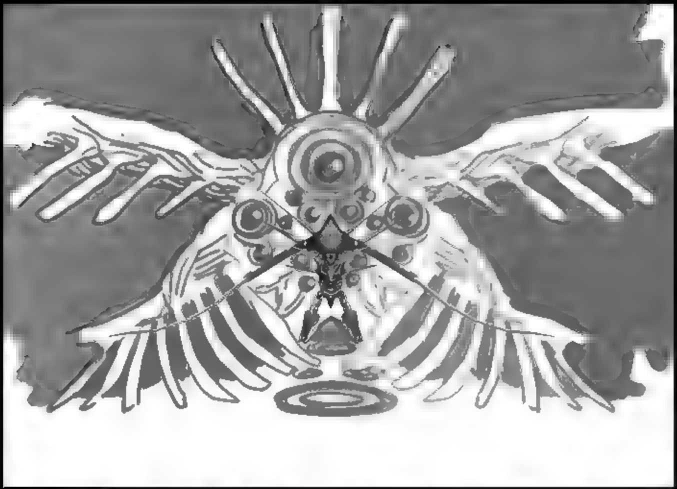

P

Q

R

S


T


V

U

Rough-Drawings
ジュノ

World Side
The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!
Raugh Drawings

A

ファラオ

Pharaoh

Rough Drawings-World Side

本作の宣伝広告用に使用されたパブイラストの線画。Bの大まかなラフの段階では、やや引きの構図だが、実際にはファラオの街並みの情報量の多さを見せるため構図変更が行われている。加えて巨大イヌヒト人形をはじめ、建物のボリュームを調整していった。

A ファラオイメージ（本誌 P111 参照）線画

B Aの初期デザインラフ

| | numaru

B

C ファラオ全景初期イメージラフ

D 巨大イヌヒト人形がシンボルになっている案

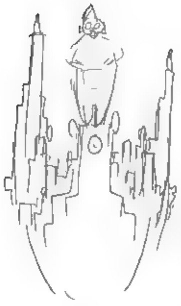
E Dの派生デザイン案

F Dの派生デザイン案

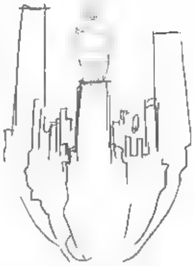
G ファラオ電車乗り場初期イメージラフ

H ファラオ街並み初期イメージラフ

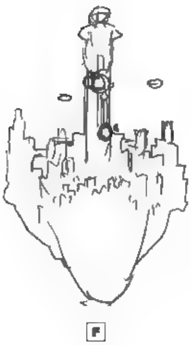
I Inumaru



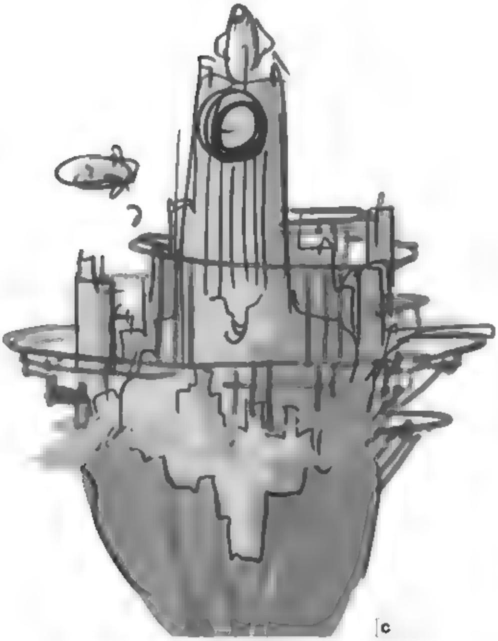
D



E



F



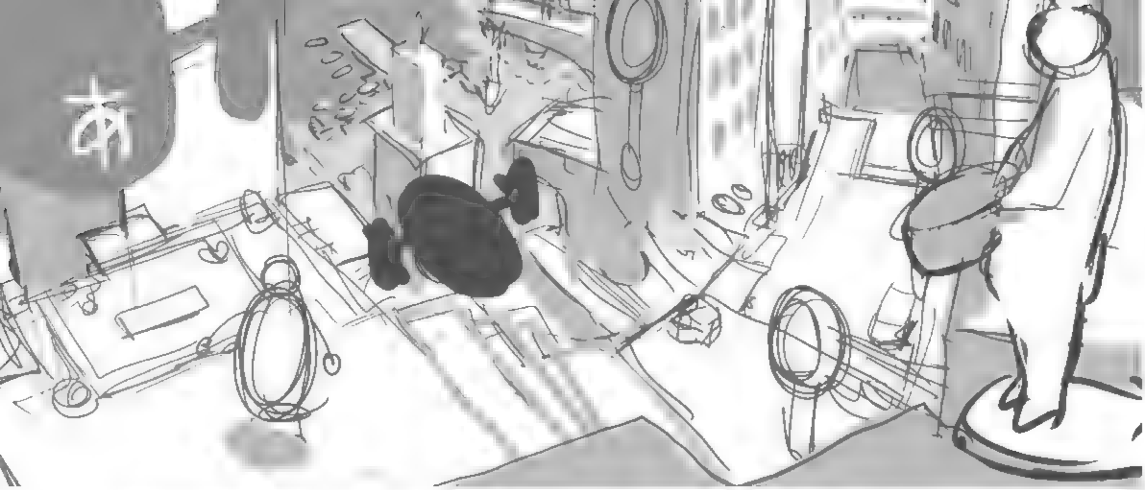
C

G

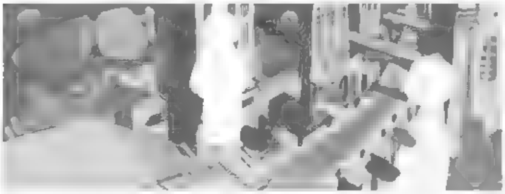
H

Rough-Drawings

ファラオ

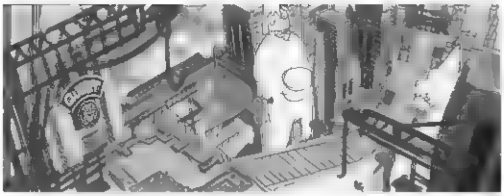


A



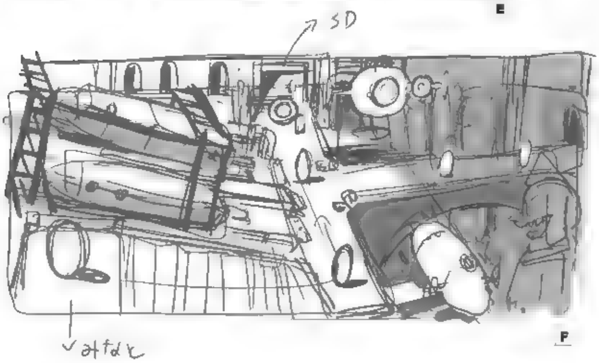
B

C



D

E



F

G

ファラオ

A ファラオの港初期イメージラフ

B Aの別構図イメージラフ

C Bの派生デザイン案

D イヌヒト人形の配置イメージ案

E Dの別構図イメージラフ

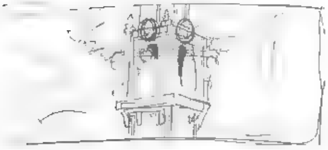
F 港の初期イメージラフ

G 初期のファラオの街並みイメージラフ

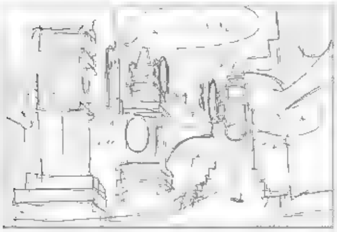
I | Inumaru

H | 高層ビル内にあるクエスト屋イメージラフ
I | 人形のついた仕掛け時計のデザイン案
J | 時計塔が連なる街並みラフ
K | ドーム状の建物の見える場所のラフ
L | 巨大テレビジョンのある街並みのラフ
M | 時計塔のある街並みラフ
N | 人形のついた仕掛け時計のデザイン設定
O | 広告塔のある風景ラフ
P | 街を見下ろす構図ラフ
Q | 巨大な振り子時計のある街並みラフ
| | Inumaru

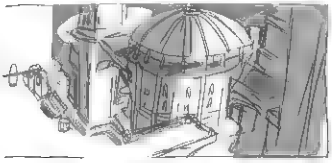
H



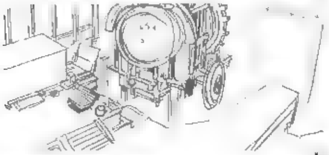
I



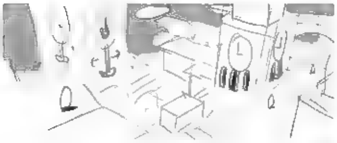
J



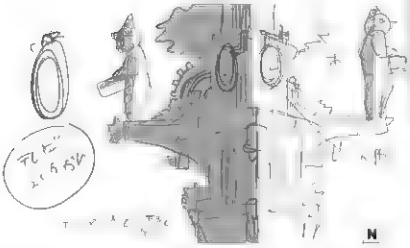
K



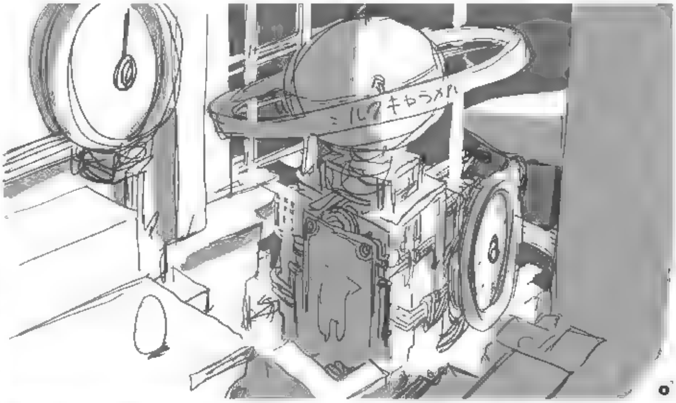
L



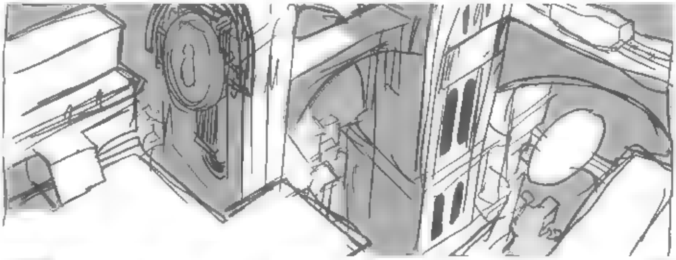
M



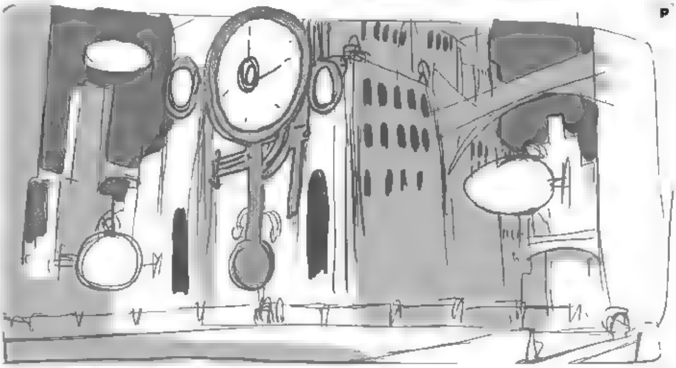
N



O



P



Q

A

A きらめき公園初期デザイン

B 高所からの構図ラフ

C 街並みの構図案

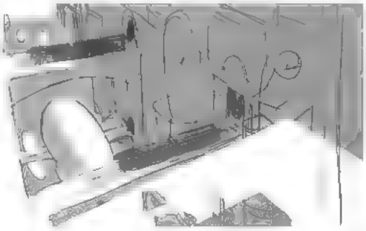
D 電車が到着するイメージラフ

E 電車の見える場所のラフ

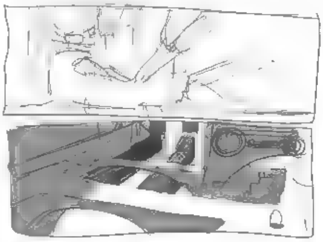
F 電車乗り場のラフ

G ファッション通り初期デザインラフ

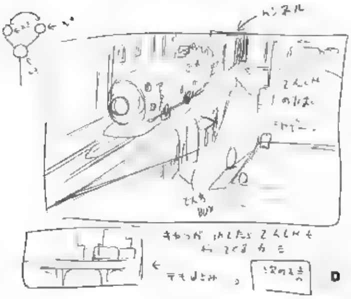
: Inumaru



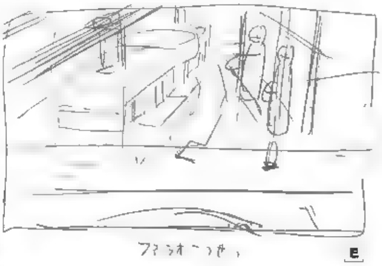
B



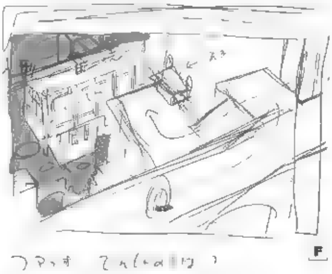
C



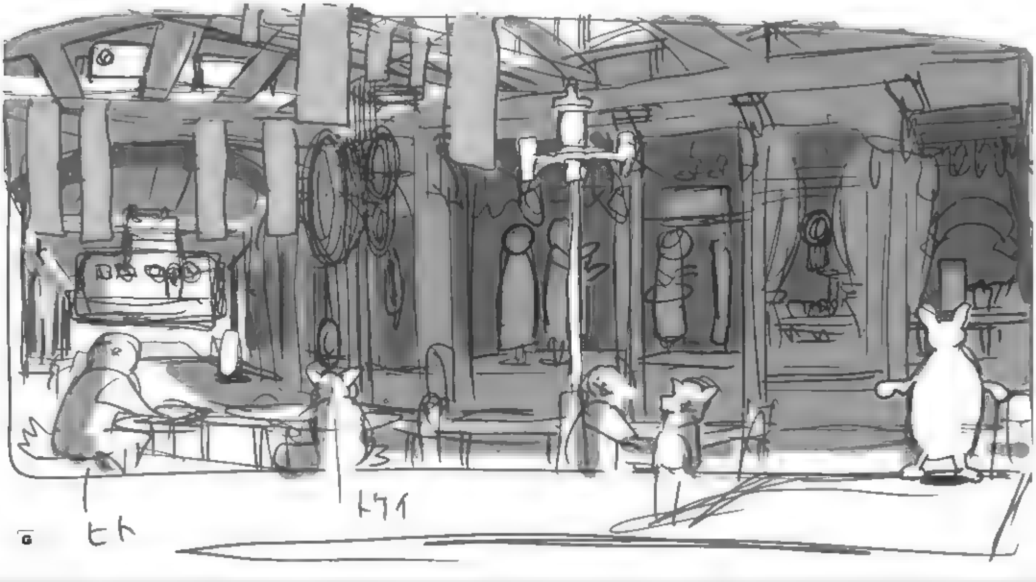
D



E



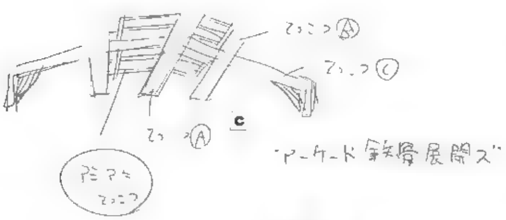
F



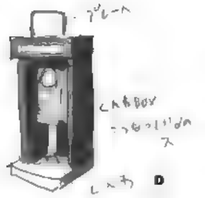
G

B

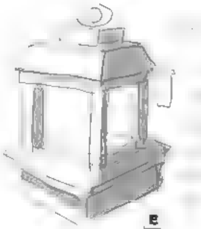
A



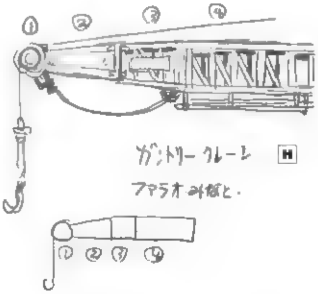
C



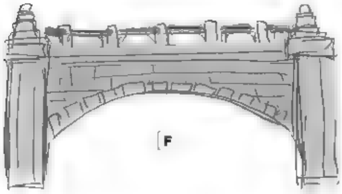
D



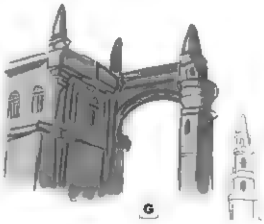
E



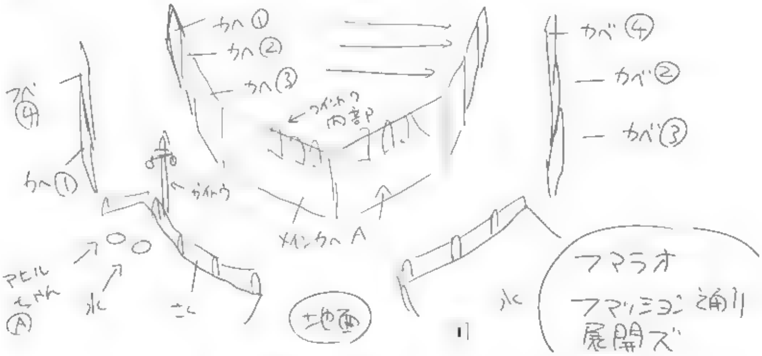
H



F



G



I

華やかな街として描かれたファラオ。高層建築が立ち並び、巨大な大都市を象徴する大胆なオブジェがデザインされており、初期のラフには、イヌヒト人形と大きな時計が随所にデザインされている。

A | 巨大イヌヒト人形の初期デザイン

B | 建物の設定のラフ

C | アーケードの鉄骨展開図

D | 電話ボックスの設定

E | 駅の売店の設定

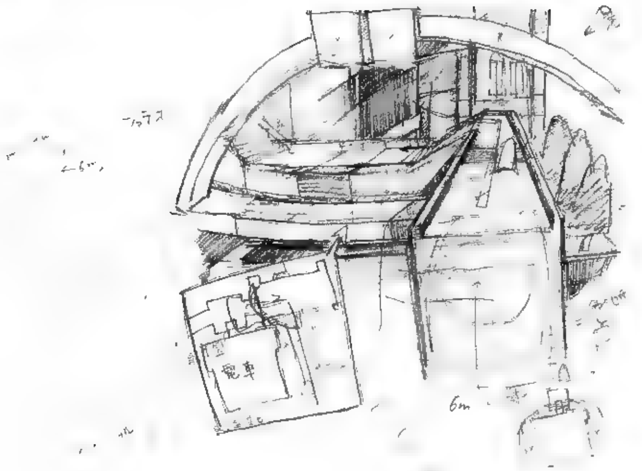
F | 橋のデザインラフ

G | 建物とつながっている橋のデザインラフ

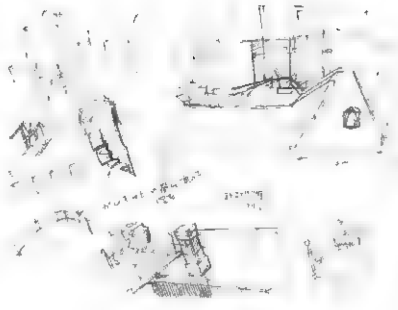
H | クレーンの設定ラフ

I | ファッション通り展開図イメージラフ

| I Inumaru



A



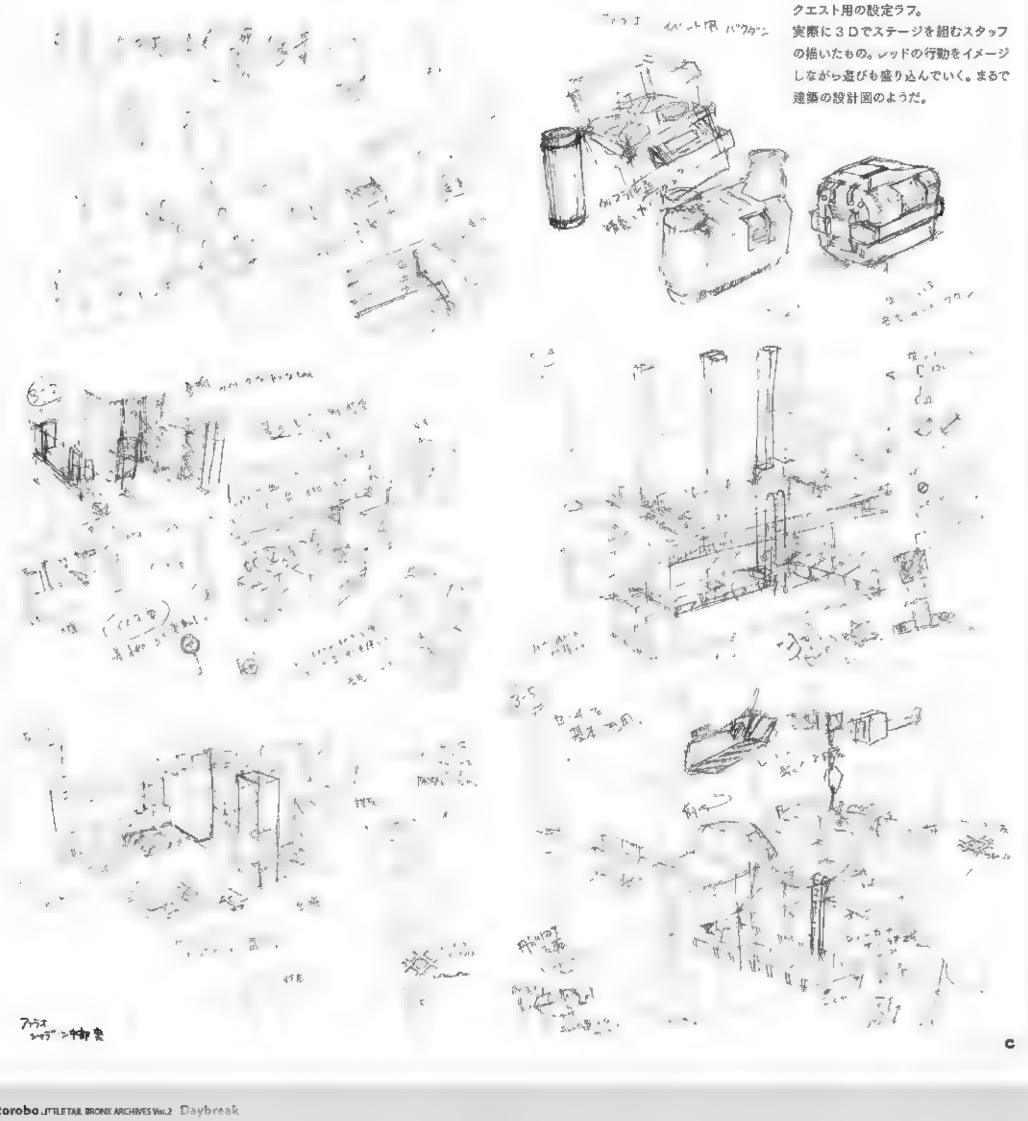
B

A｜ファラオの街並みの構成ラフ

B｜クエスト用の街並み構成ラフ

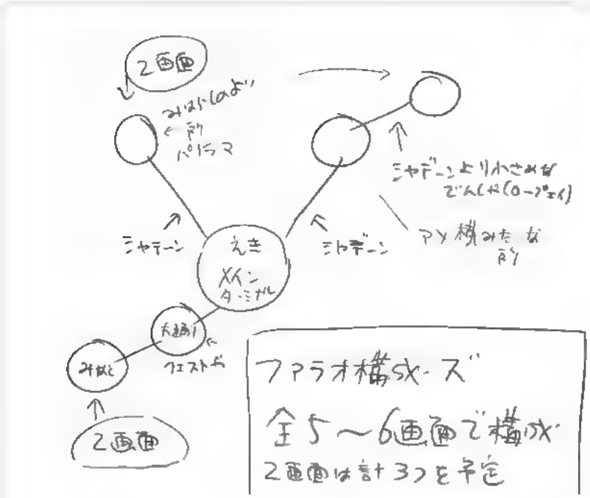
C｜業務用ターミナルの構成ラフ

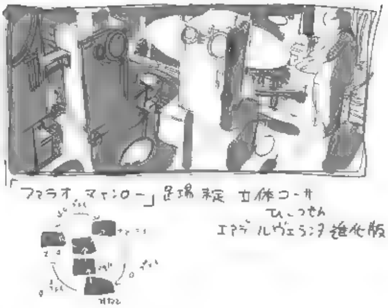
｜I　Hideki Kumamoto



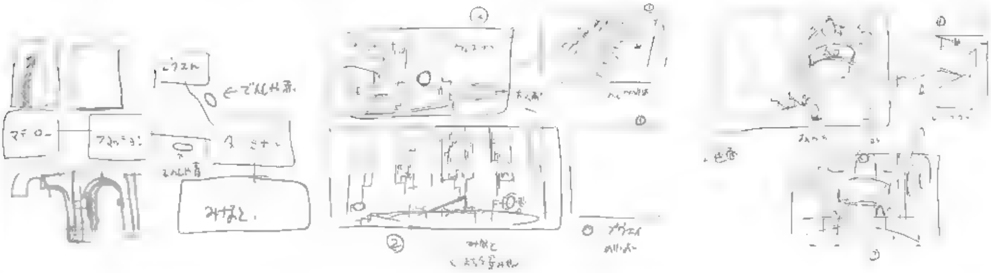
クエスト用の設定ラフ。実際に３Ｄでステージを組むスタッフの描いたもの。レッドの行動をイメージしながら遊びも盛り込んでいく。まるで建築の設計図のようだ。

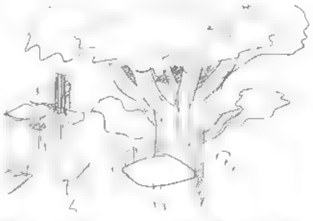
C

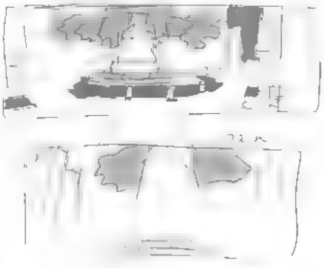


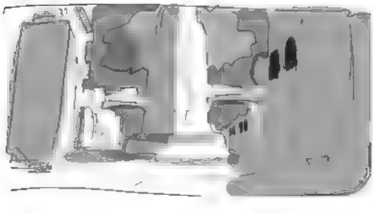


ファラオの全体構成図。
街を構成する前に大まかなボリュームを決める。街の見せ方や、イメージを文字で描き込み、そこから絵としておこしてゆく。









大都会のオアシスというべき公園のラフ。
公園の中心に巨大な木が配置され、シンボルとして描かれている。初期の段階では実際のゲームにあるような巨大イヌヒト人形の姿はない。

RD Rough-Drawings
ファラオ

バセット

Basset

Rough Drawings-World Side

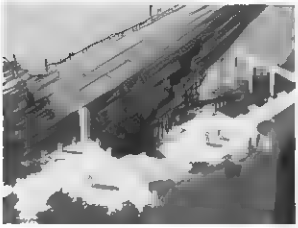
戦艦の残骸が集まってできたようなバセットのイメージラフ。背景を構成するための要素が多いため、全体のバランスを取りながら、いくつものイメージラフを繰り返している。

- **A** バセット全景の形状模索ラフ
- **B** バセット全景初期デザイン
- **C** バセットの港の初期イメージラフ
- **D** 島全体が戦艦の残骸で覆われている全景案
- **E** バセットの街並みのイメージラフ
- **F** 巨大戦艦の横たわるイメージラフ
- **G** 逆さまの船のある町イメージ
- **H** 柱の並ぶ高台のある街

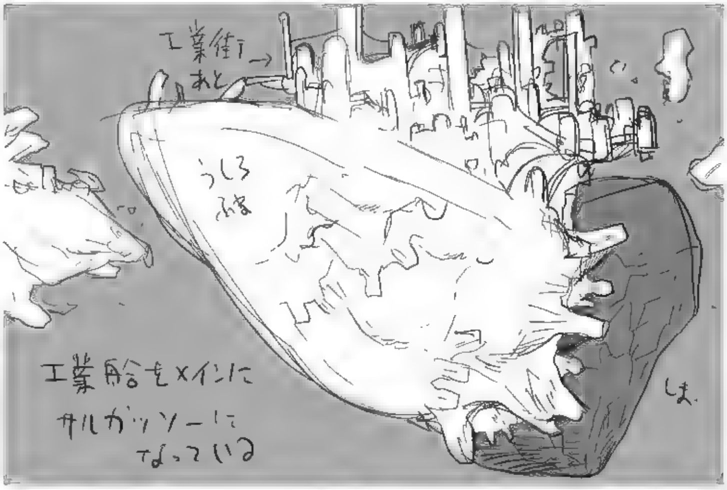
I Inumaru

A

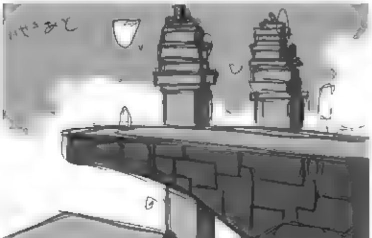
B



C



D

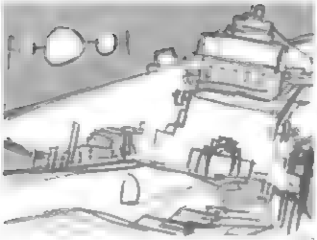


E

F

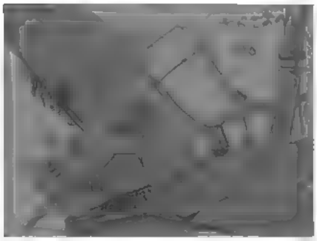
G

H

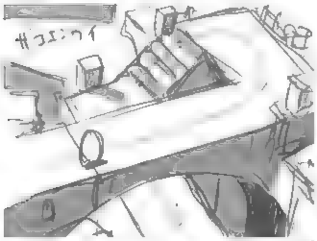


J

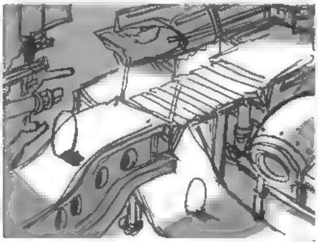
K



L



M



N

I 戦艦の回収風景のイメージラフ

J バセット港のイメージラフ

K 孤児院の初期デザイン案

L 戦艦の残骸イメージラフ

M 街中の移動経路ラフ

N Mの別デザイン案

O 薄暗い街中のイメージラフ

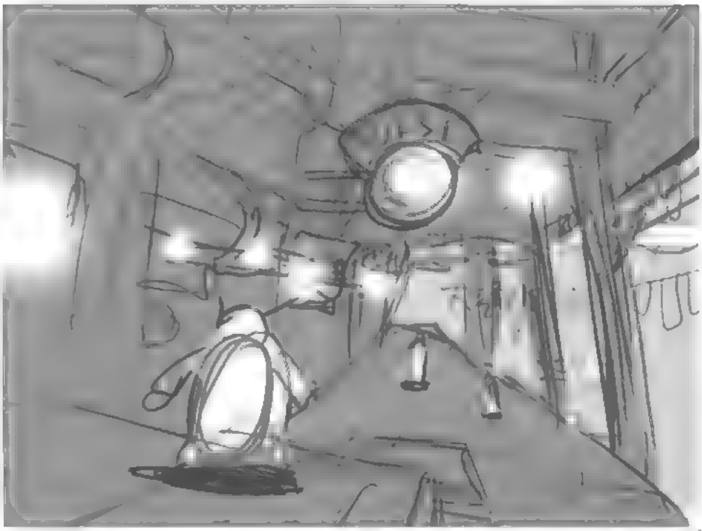
P Oの別案

Q 明かりのない街中のイメージラフ

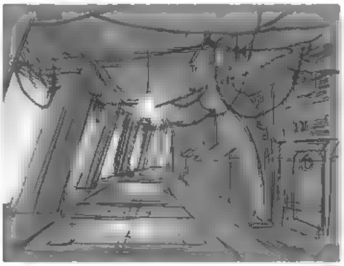
[ ] Inumaru

I

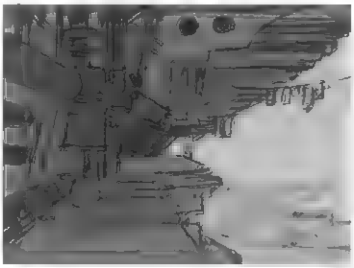
戦艦の残骸を回収している様子と、ジャンクパーツをつなぎ合わせたような街並みを描いたラフ。
廃材を利用して逞しく暮らす人々の営みを物語っている。



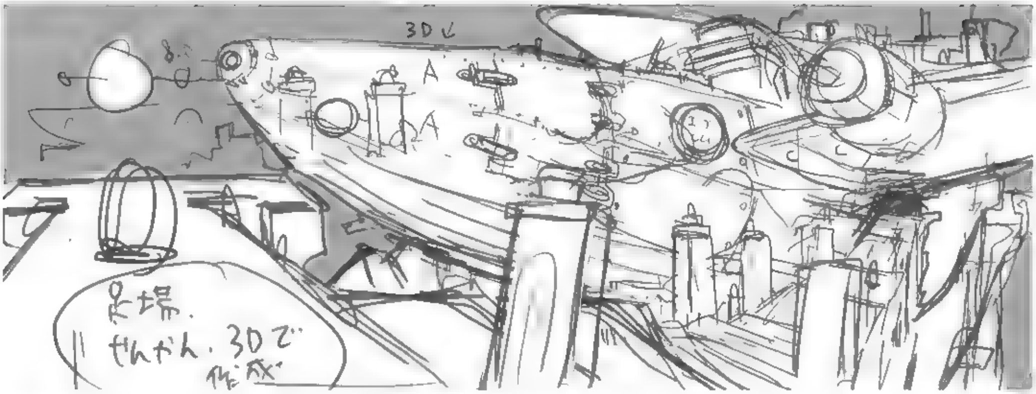
O



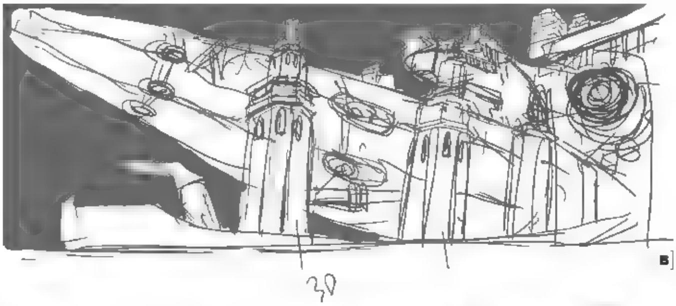
P



Q



A



B

C

A | 戦艦の内部へと続く構図のイメージラフ

B | 戦艦の横たわる遺跡のイメージラフ

C | 大砲付き戦艦のデザイン案

D | バセット港の初期デザイン案

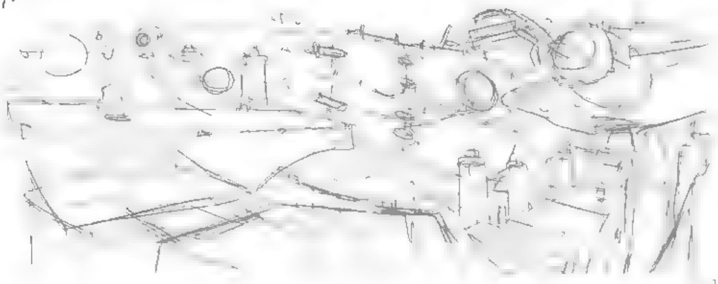
E | 戦艦のテクスチャ設定ラフ

F | 大砲でできた民家のイメージラフ

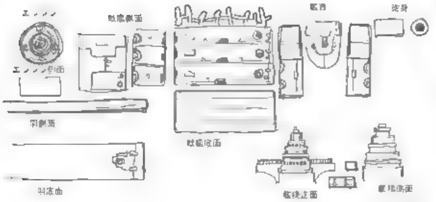
G | 3D制作指示

H | 戦艦釣り場前の３D制作指示

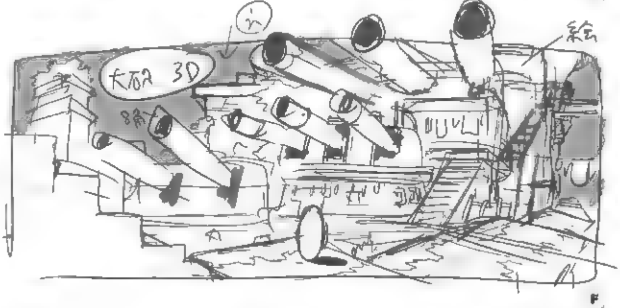
Inumaru



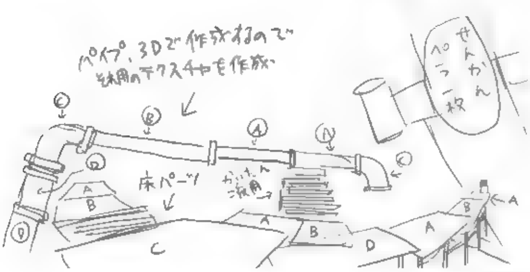
D



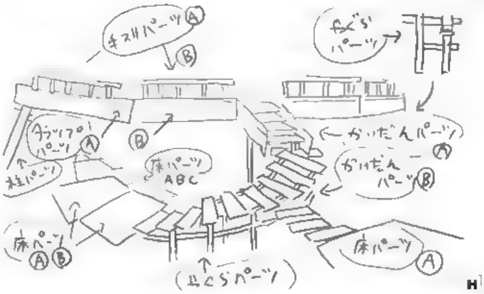
E



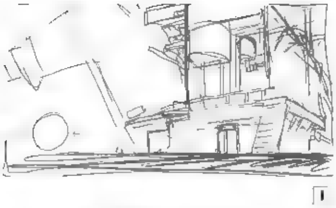
F



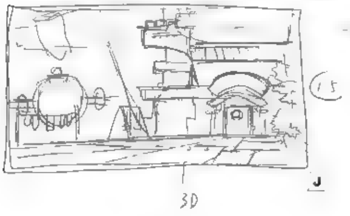
G



H

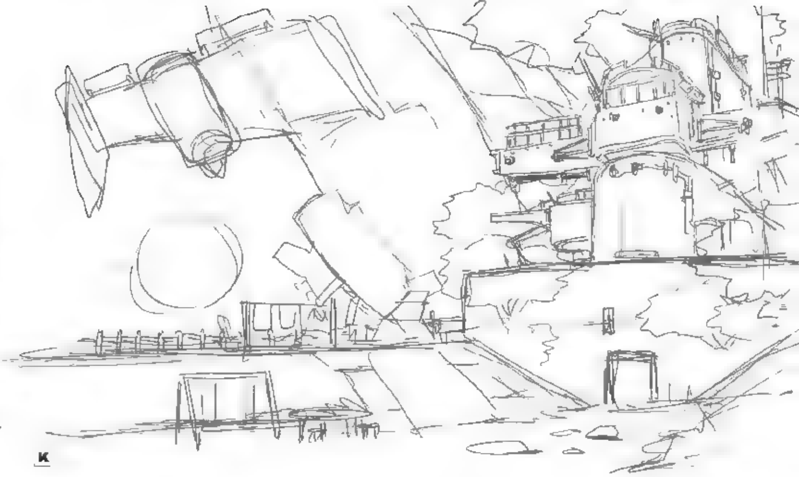


I



J

孤児院のイメージラフ。遠景に大きな戦艦を見せることで、バセットならではの日常を描こうとしている。



K

I | 孤児院のイメ－ジラフ

J | I の別案

K | より詳細な孤児院のイメ　ジラフ

L | 孤児院前のおおまかなラフ

M | 孤児院前ラフ

N | ブリッジのイメージラフ

O | 孤児院裏のラフ

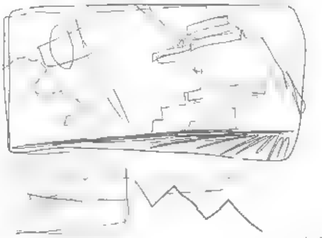
P | パイプがむきだしの通路

Q | 階段付き孤児院入口のイメージラフ

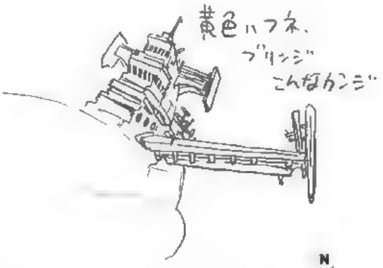
R | 孤児院裏に続く道のイメージラフ

| I　Inumaru

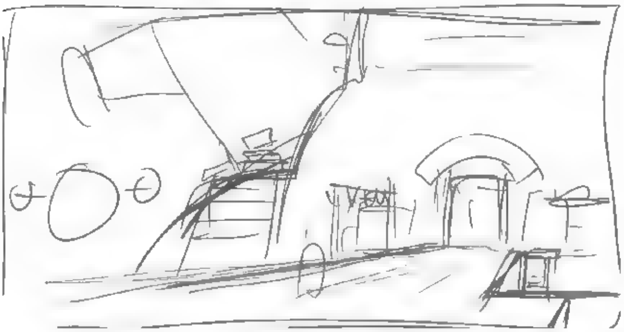
L



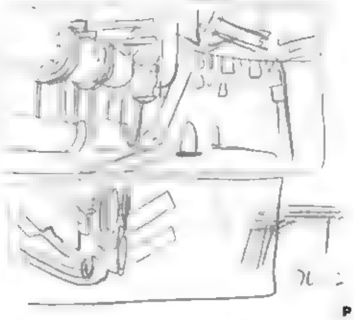
M



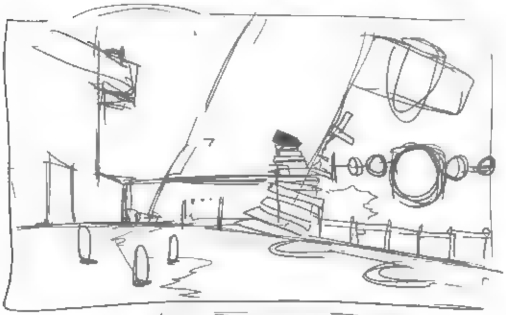
N



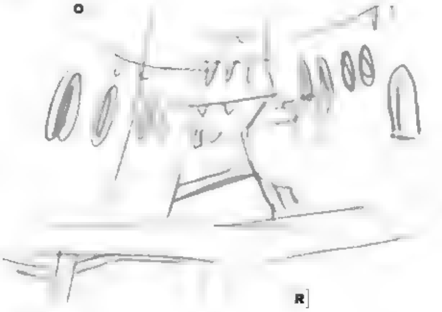
O



P



Q



R

RD Rough Drawings バセット

マウ

Mau

Rough Drawings World Side

サカサオオカミが印象的なマウの全景。
島の岩に大きくペイントされた紋様が
オシラサマ信仰の聖地として荘厳さを
強調している。

A | マウ全景初期デザイン

B | サカサオオカミがシンボルの全景デザイン案

C | Bの派生デザイン案

D | Aの派生デザイン案

E | マウの街並みイメージラフ

F | サカサオオカミのある街並みラフ

G | Fの派生デザイン案

H | 初期に存在したマウの洞窟イメージラフ

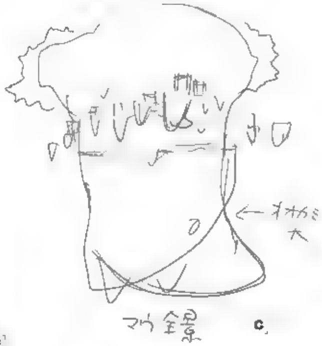
I | 鳥居が続く洞窟入口のイメージラフ

J | 街並みのイメージラフ

| I Inumaru

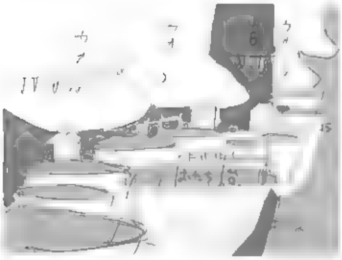
A

B

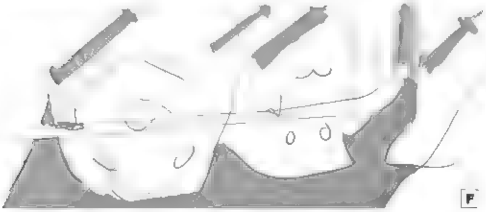


C

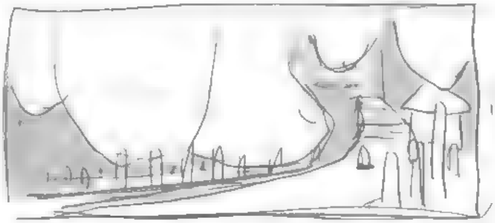
D



E



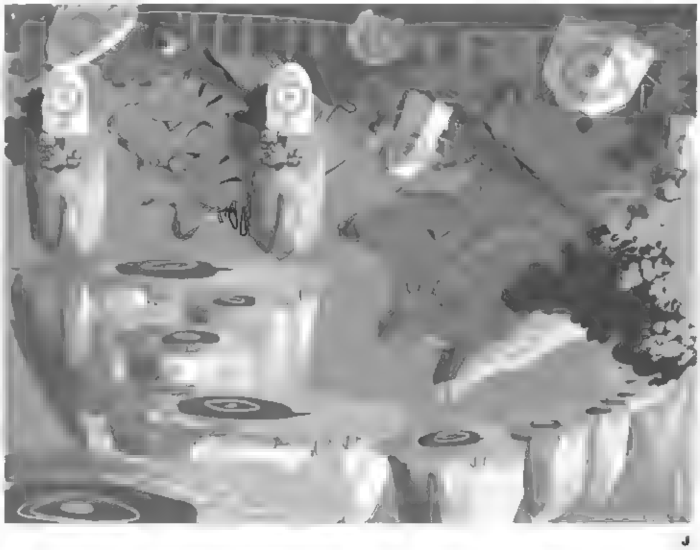
F



G

H

I



J

K

つり橋を配置したマウの初期イメージラフ。街中に薄らと雲がながれ、飛び石のような危うい通路が続き、修行場としてのマウらしいイメージを表現するアクセントとなっている。

K サカサオオカミの遺跡が並ぶラフ

L 飛行艇の飛んでいるイメージラフ

M 修行場のデザイン案

N 構成参考図ラフ

O 紋様の施された大岩のデザイン案

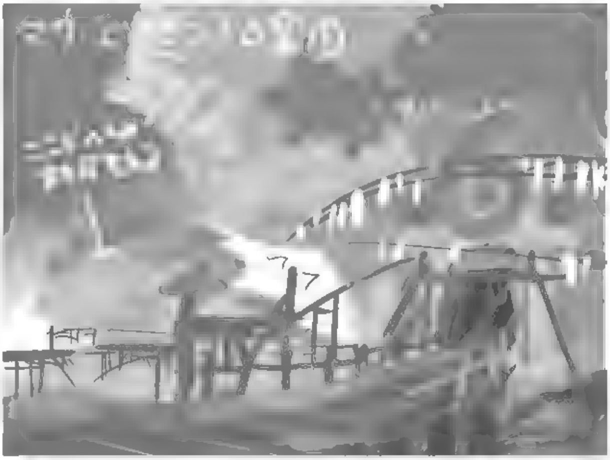
P 洞窟の入り口詳細設定ラフ

Q 長いつり橋の背景イメージラフ

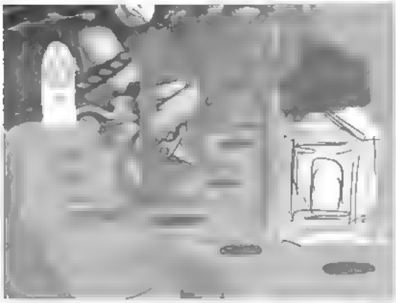
| | Inumaru

L

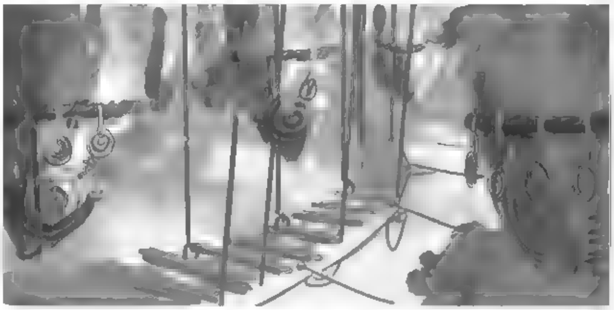
M



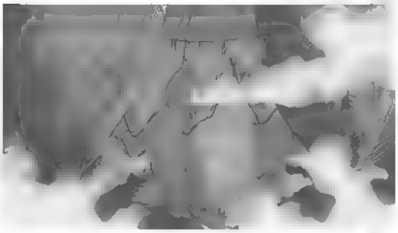
P



N



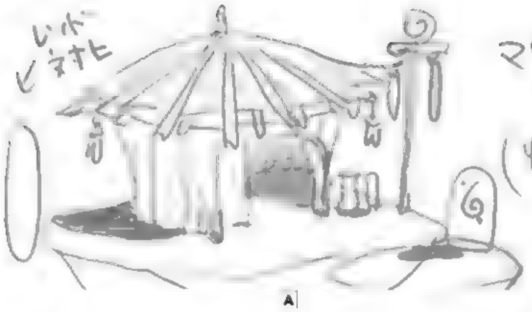
Q



O

RD Rough-Drawings マウ

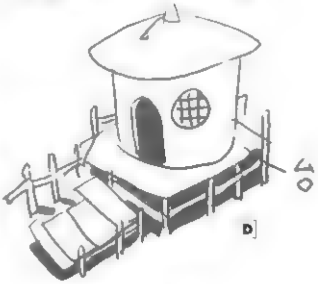
Rough Drawings



A

C

B



D

木材で組まれたシンプルな作りのマウの家のイメージイラスト。修行場ということもあってか住人達の慎ましい暮らしぶりがうかがえる。

A | オジジの家のイメージラフ

B | マウの商店街イメージラフ

C | マウの民家のデザイン案

D | Cの派生デザイン案

E | 決定稿に近い民家デザインラフ

F | Eの描き込みを進めた案

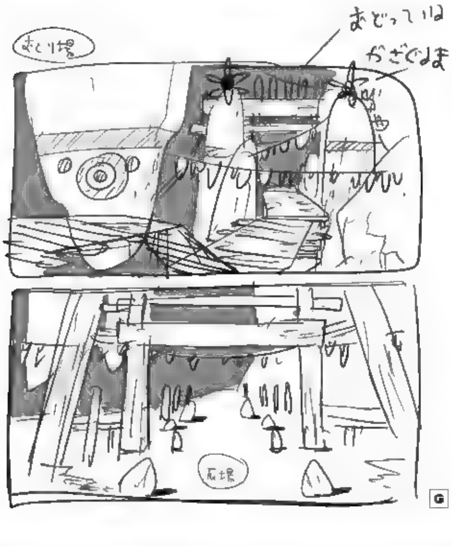
G | 広場のイメージラフ

H | 港から洞窟入口までの設定ラフ

[I] Inumaru

E

F

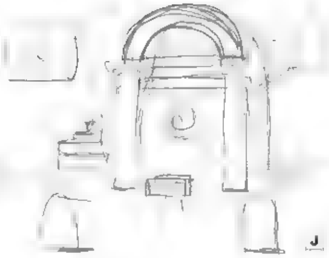


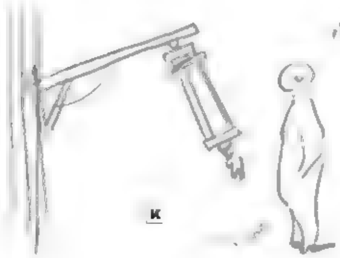
G

H

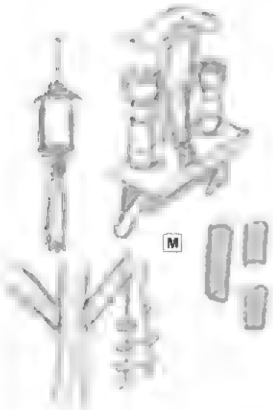
I ご神体前の背景指示
J ご神体前の初期イメージラフ
K 風で回る小物と人物対比
L ご神体デザイン案
M 小物デザイン案
N ほこらの設定ラフ
O 風車の設定ラフ
P お墓まわりの小物デザイン案
Q 鳥居デザイン案
R 岩とサカサオオカミのイメージラフ
S お墓のイメージラフ
(I) Inumaru

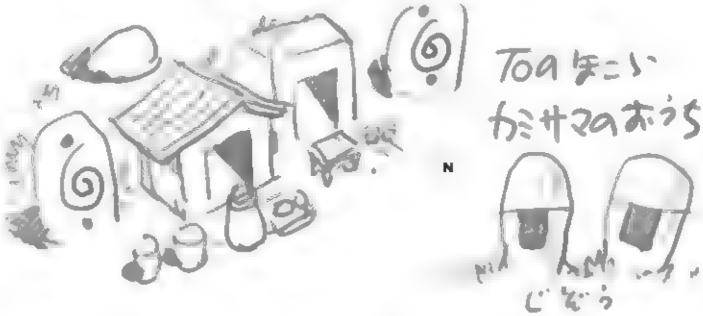
I


J

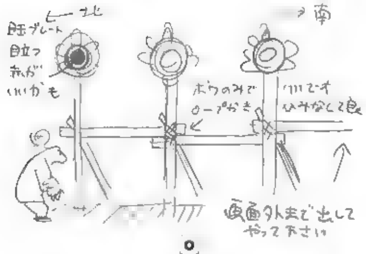

K

L

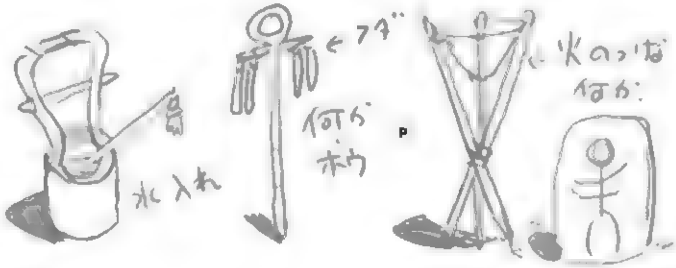

M



N

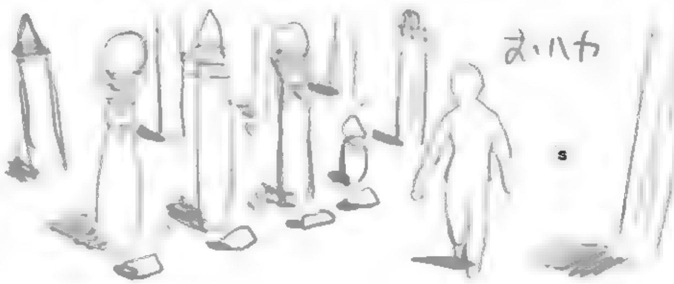


O

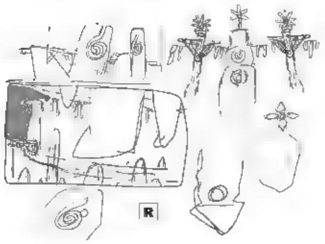


P

Q



S


R

RD
Rough-Drawings
マウ

シーリハム

Sealyham

Rough Drawings-World Side

大きなサンゴが印象的なシーリハムの初期デザイン。実際のゲーム中よりも海の中にあるような印象が強く、数多くの空魚たちが泳ぐ様子を描いたラフが多い。

A シーリハム全景初期デザイン案

B サンゴでできたシーリハム全景デザイン案

C 空魚の泳ぐシーリハム全景デザイン案

D サンゴが強調されたシーリハム全景デザイン案

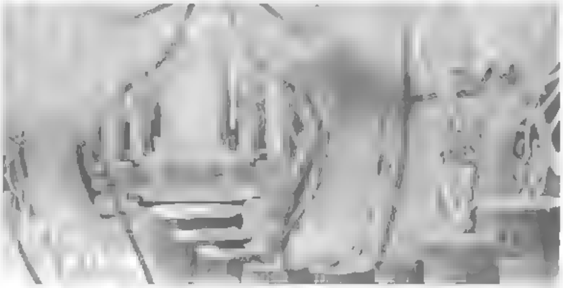
E 海底のようなシーリハムのイメージラフ

F サンゴの森の中に潜む入口の初期イメージラフ

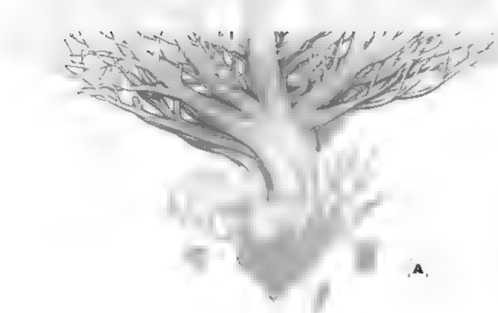
G 戦艦へと続く初期イメージラフ

I | Inumaru

E

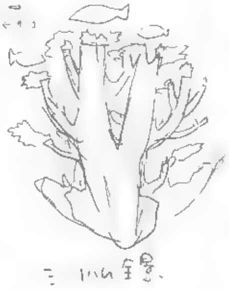


F

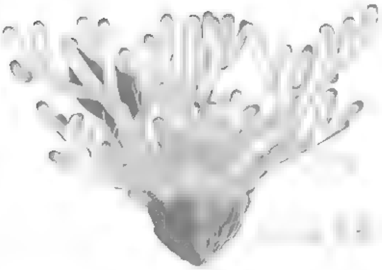


A

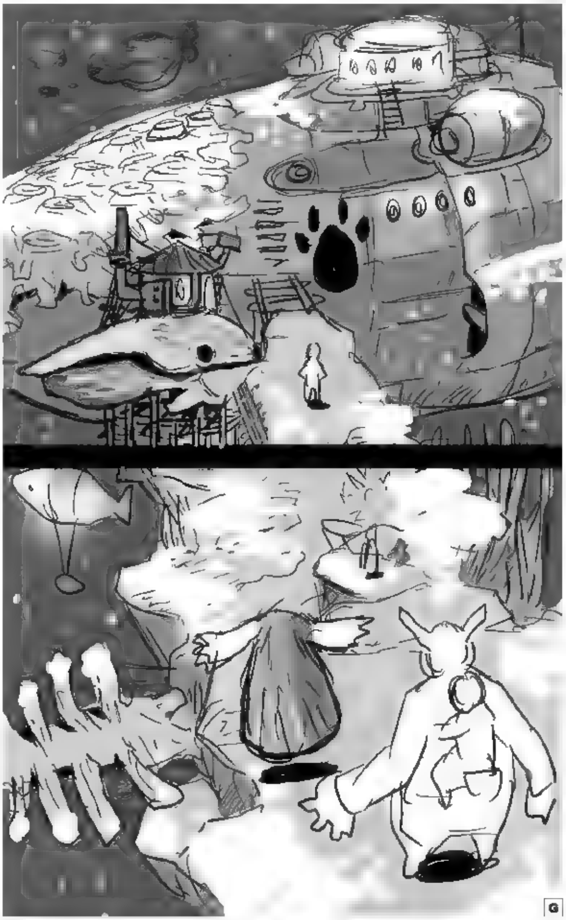
B



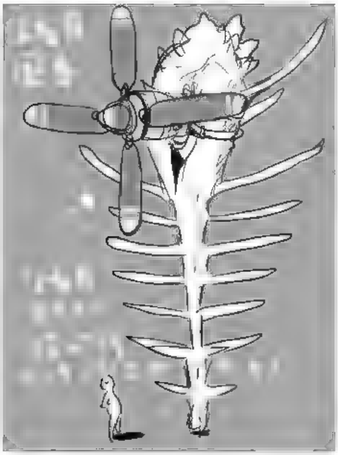
C



D

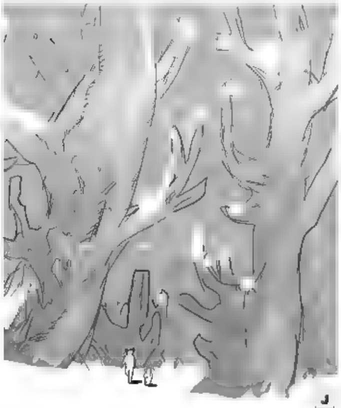


G



H

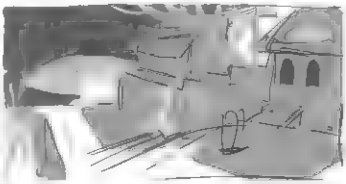
I



J

K

L



M

RD
Rough Drawings
シーリハム

シーリハムの街並みの初期イメージラフ。
貝や海藻が生い茂る海中を強くイメージした様子が通路のギミックも含めて数多く描かれている。

H 大きな貝を利用した風車の初期デザイン案

I シーリハムのイメージラフ

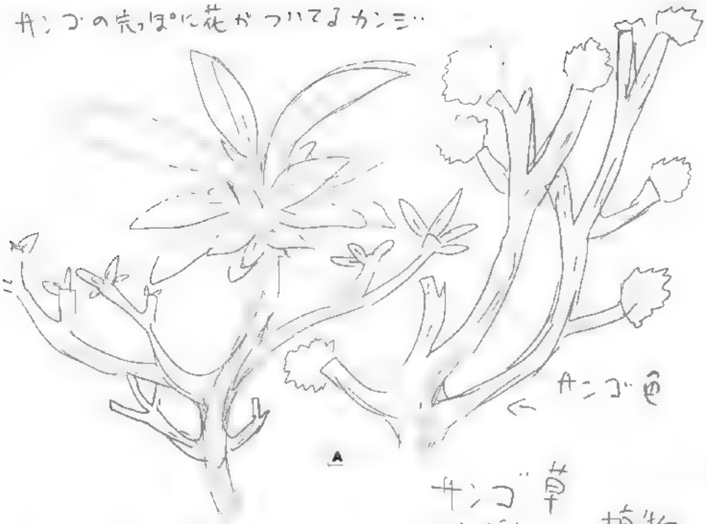
J 雪のような風景の中を歩くレッドとエルのイメージラフ

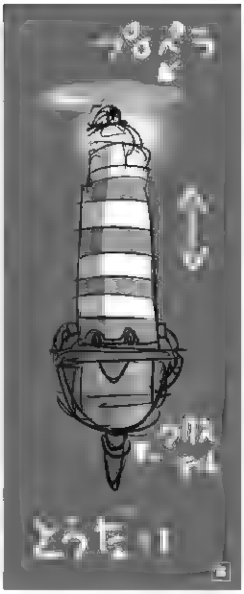
K 街の建物のイメージデザインラフ

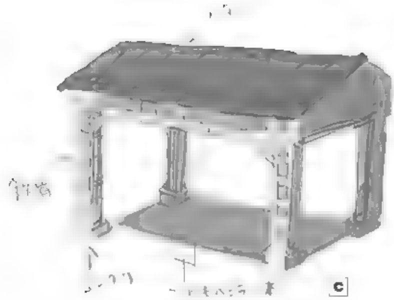
L シーリハムでのアクション設定

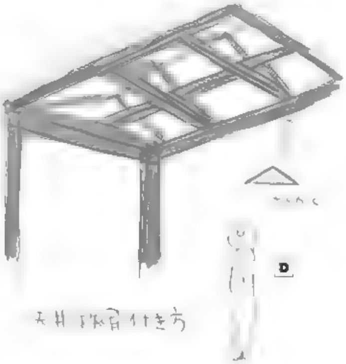
M 街並みのイメージラフ

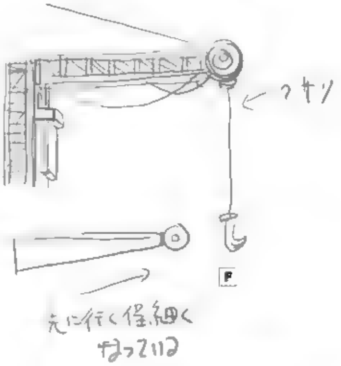
I | Inumaru

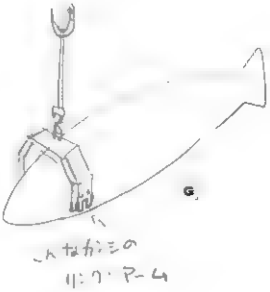


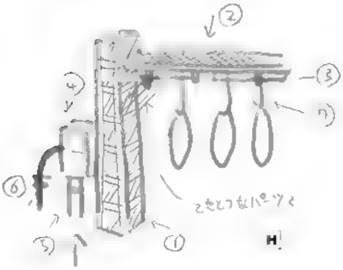


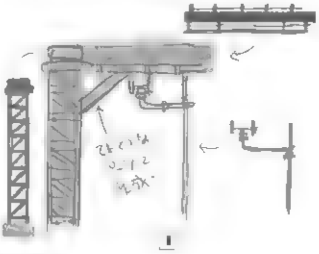


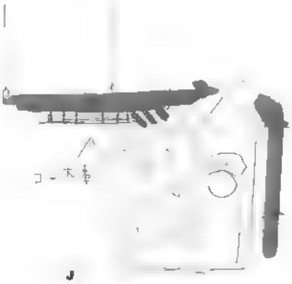












A サンゴ草設定イラスト
B 灯台のデザイン案
C トタン屋根の建物デザインラフ
D 鉄骨の付き方の設定
E 木組み窓の設定
F クレーンの設定
G リングアームの設定
H 空魚がぶら下がる鉄骨設定
I パイプのついた鉄骨設定
J パイプの設定指示
|| numaru

アース
フツの塔

Terre / Tour Futzu

Rough Drawings-World Side

フツの塔の初期イメージラフ。内部は実験室のような雰囲気で、同じ形状の機械がいくつも並ぶ不思議な空間か続く。

K フツの塔イメージデザインラフ

L フツの塔の内部構成ラフ

M フツの塔内部構成図

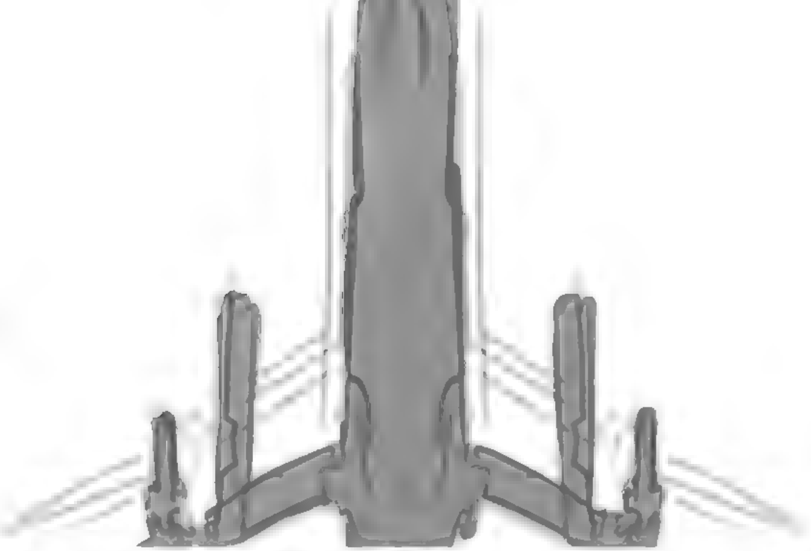
N フツの塔レイアウト案

O ３Ｄでの制作イメージラフ

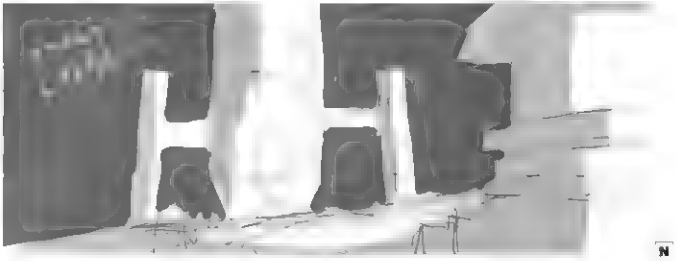
P ヌシの停泊イメージラフ

G 内部メカイメージラフ

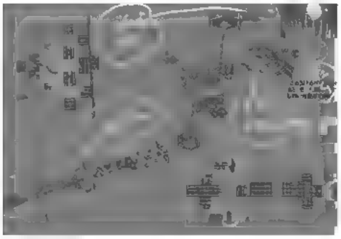
| Inumaru



K

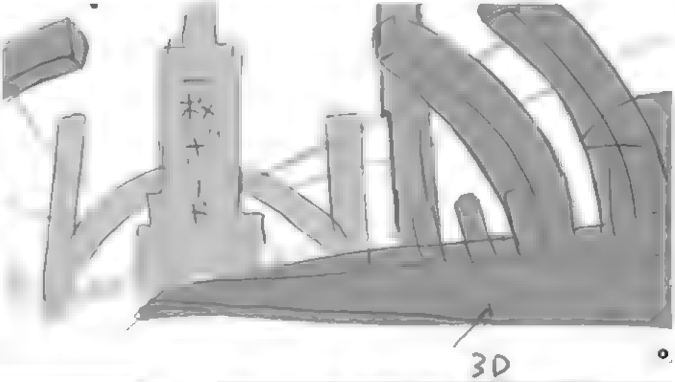


N

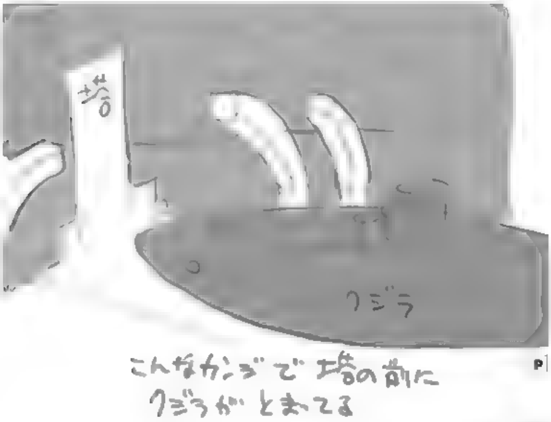


L

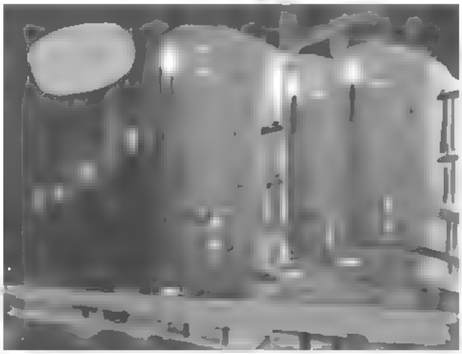
M



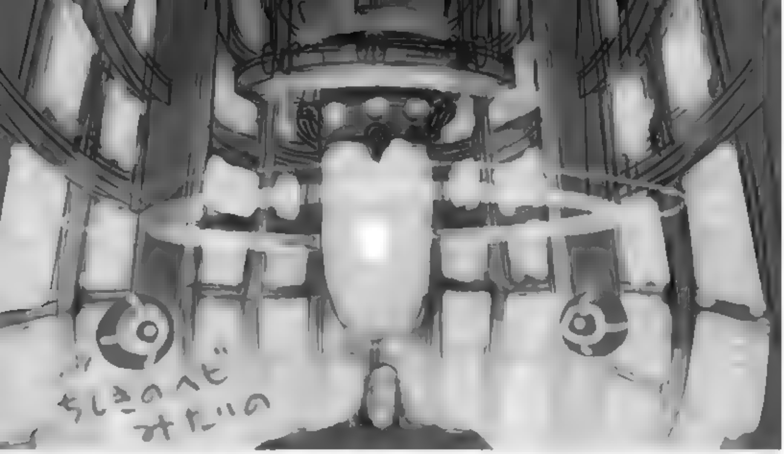
O



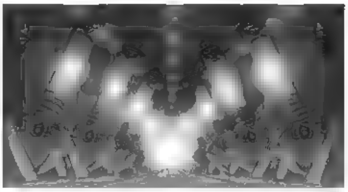
P



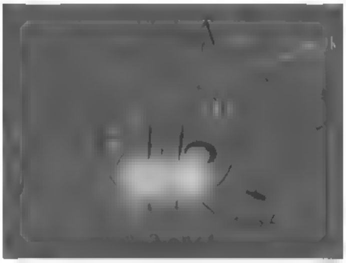
Q



A

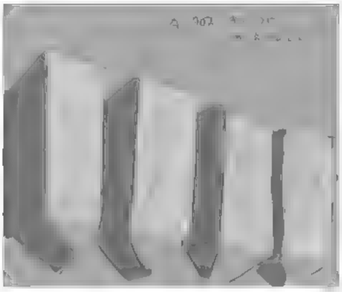


D



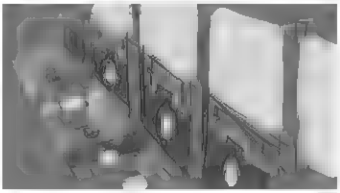
E

B



F

C



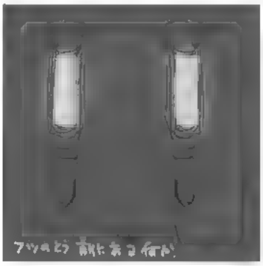
G

フツの塔

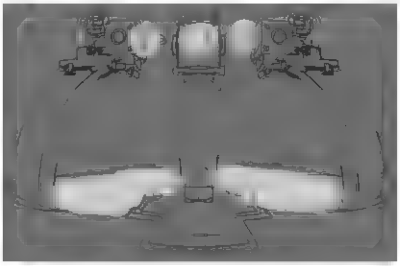
フツの塔内部のイメージラフ。
実験体が眠る床や遺跡のようなオブジェなど
初期のラフには不気味な演出が多い。

A | 巨大なライブラリールームのイメージラフ
B | フツの塔内部イメージラフ
C | クリスタル状の床に実験体が保管されている案
D | 光る柱が並ぶフツの塔内部イメージラフ
E | エレベーターの入口イメージラフ
F | キューブに閉じ込められた実験体のイメージラフ
G | 壁のデザインイメージラフ
H | フツの塔の前にあるオブジェ案
I | オブジェの形状案
J | フツの塔内部のデザイン案

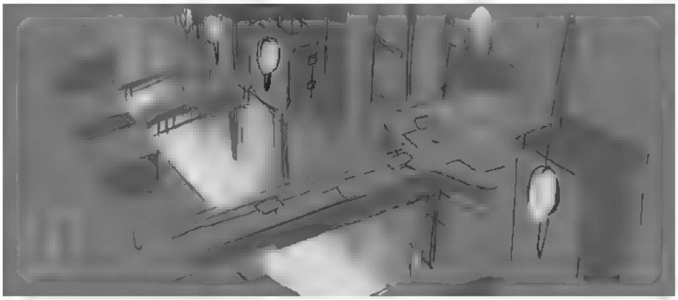
| I numaru



H



I

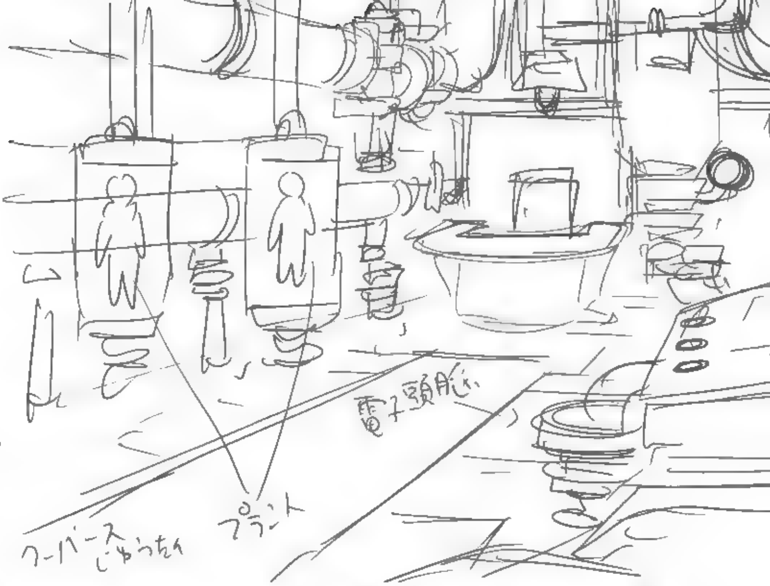


J

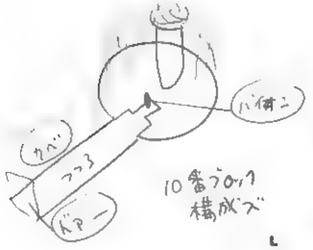
実験室と思われる部屋のデザインと、ユルルングルの開発初期の設定ラフ。頭部を機械と接続されたユルルングルの姿はまるで情報端末のようだ。

K 実験室風の内部デザイン案
L バイオンがいる部屋の構成図
M 柱のような構造物が続くデザイン案
N 開けた通路のイメージラフ
O ユルルングルの初期デザインラフ
P ユルルングルの椅子の設定ラフ
Q 巨大な芽のようなものが生えたユルルングルのラフ
R 天使の輪のようなものがあるユルルングルのイメージラフ
S ユルルングルの後頭部に接続された機械の設定
T 椅子の設定ラフ

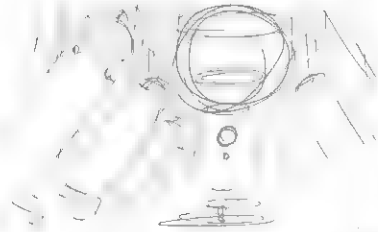
I Inumaru



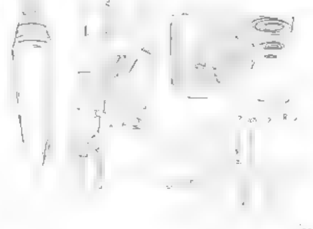
K



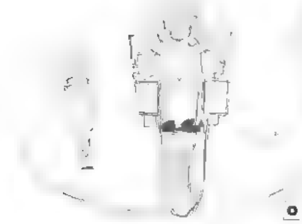
L



M

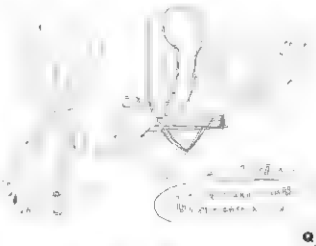


N

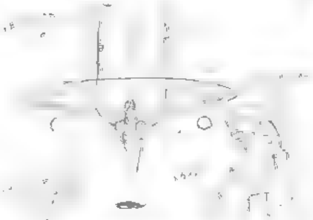


O

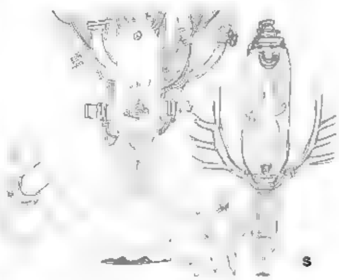
P



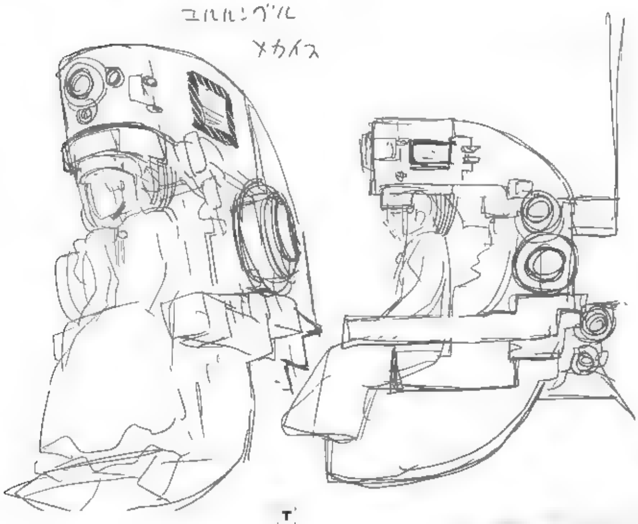
Q



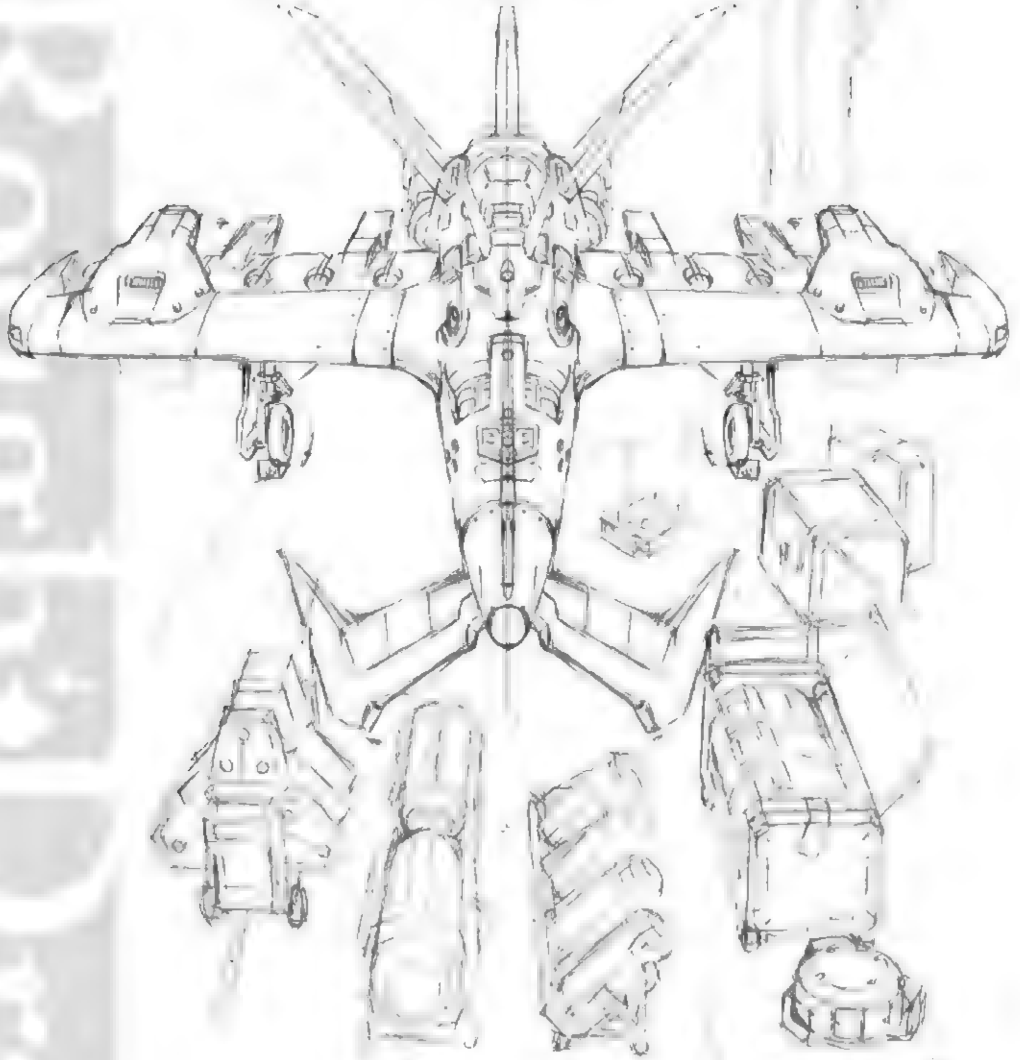
R



S



T



A

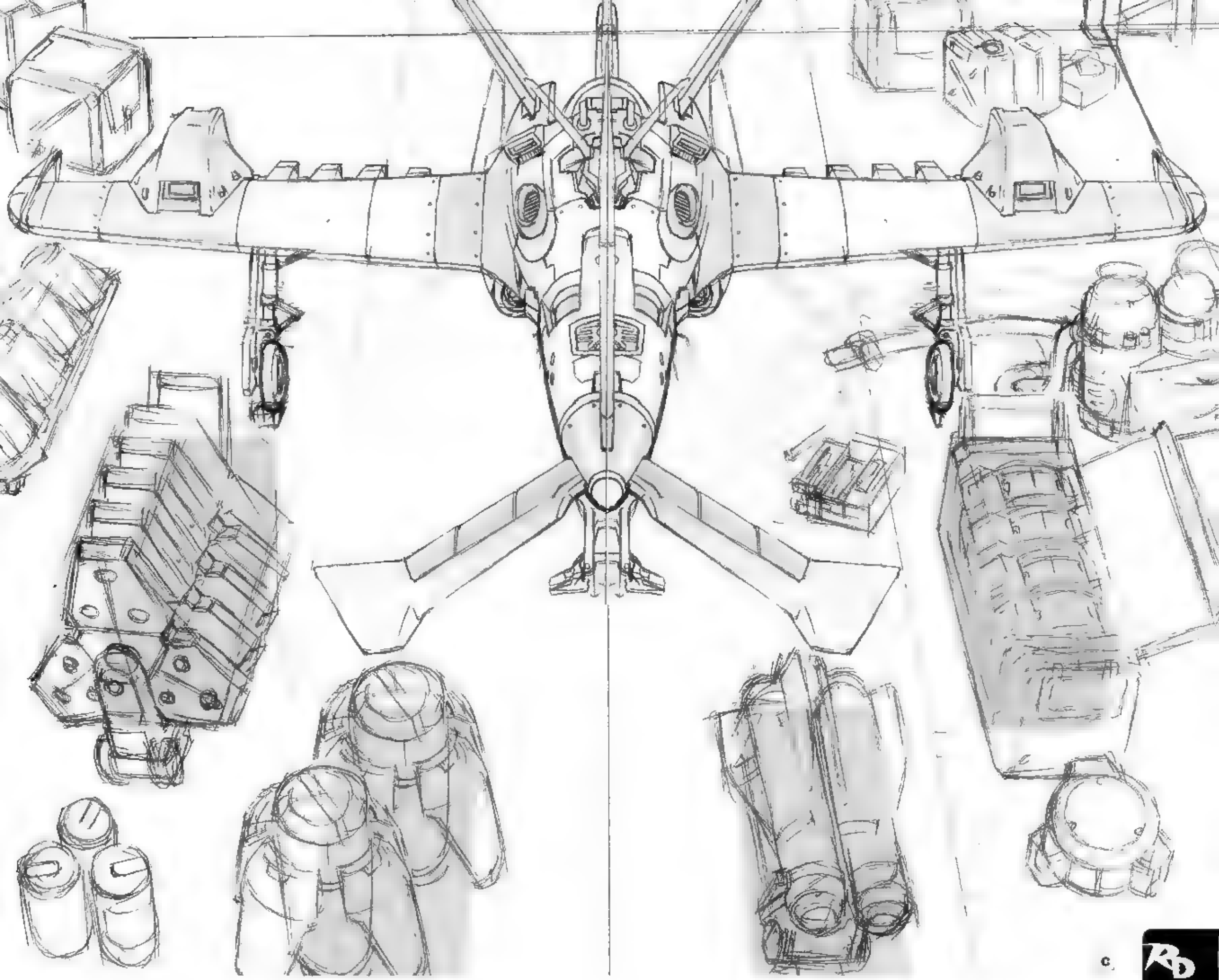
エアロボGP

Air Robo GP

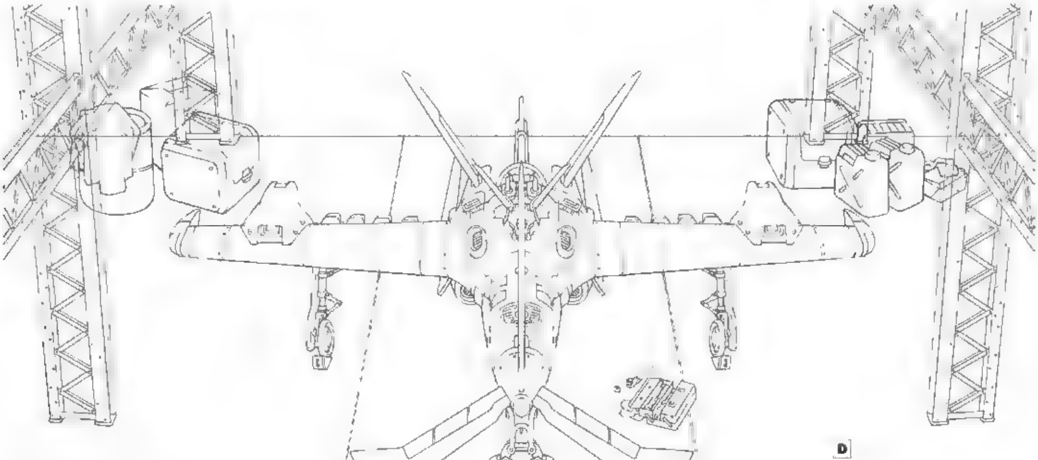
Rough Drawings-World Side

谷口氏のエアロボ GP のラフイラスト。決定稿には見られない機材が複数描かれている。メカニックイラストレーターとしての谷口氏の知識の豊富さと、緻密な仕事が伝わってくる。

B



C



D

A エアロボGPのイメージラフ

B Aの別デザイン案

C 大まかな陰影をつけたラフ

D 決定稿の線画ラフ

| Pl　Yoshitaka Taniguchi

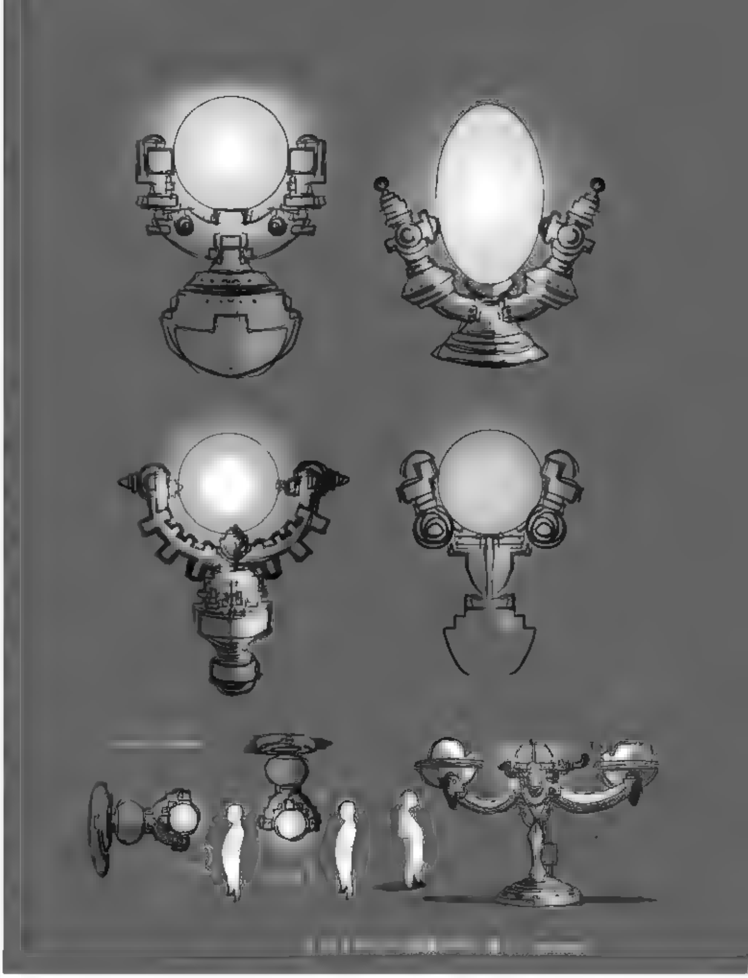
Rough-Drawings

エアロボGP

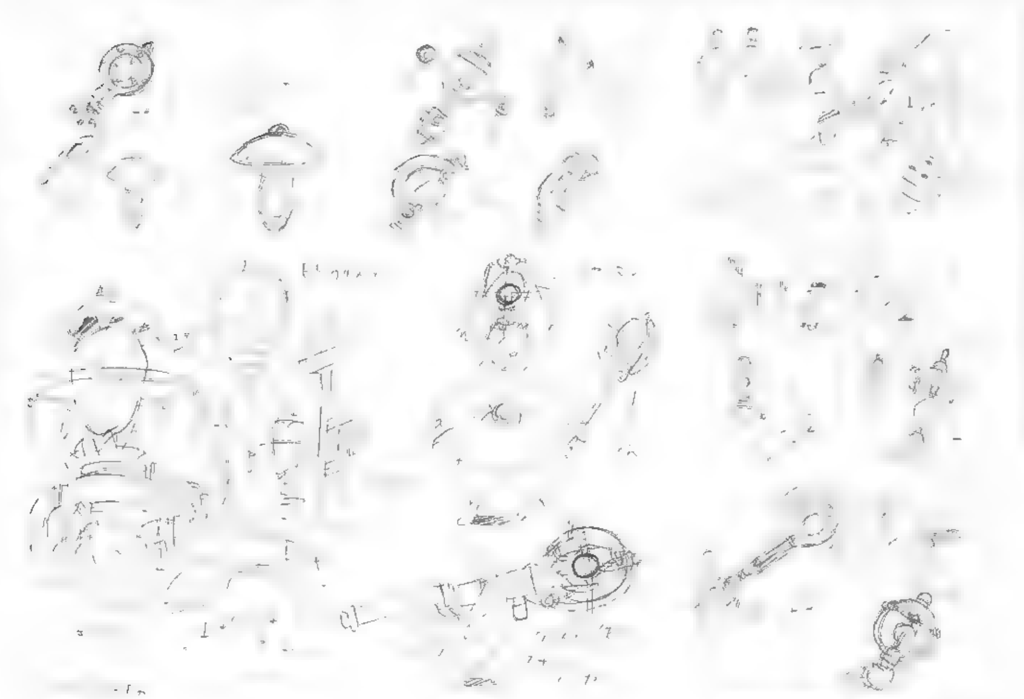
世界観設定

World

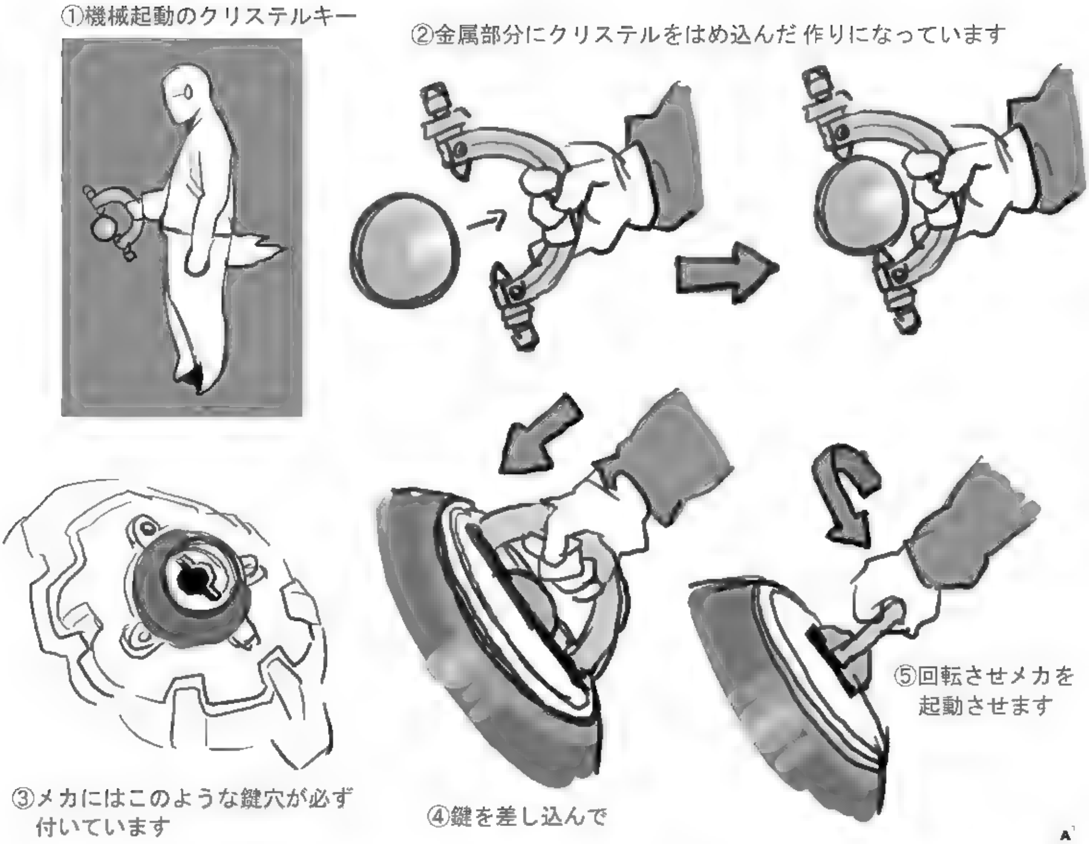
Rough Drawings-World Side



クリステル初期デザイン案 | Inumaru



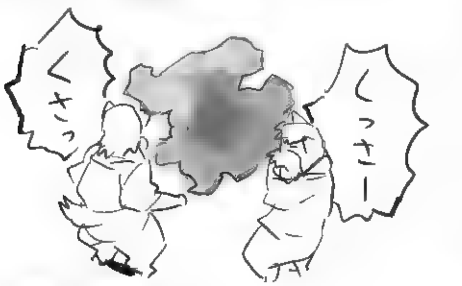
クリステルの利用方法のイメージラフ | | Inumaru



A

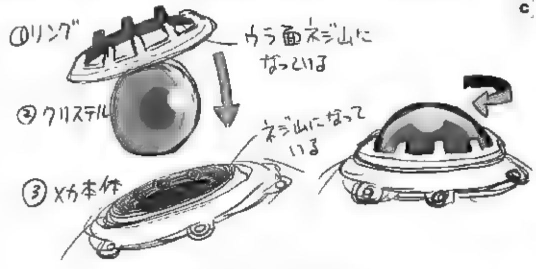
B

クリステルそのものは、イクラに良く似ています。
大変やわらかく、軽い物体です。
中央にコアがあり、その部分で核融合に似たエネルギー連鎖があり。
そこからエネルギーが発生 ています。



稀に出来損ないの破裂 た
クリステルが生まれるときがありますが、
周囲に強烈なにおいを発生させます。
健康面での害はありません。

C



クリステル取り付け例

メカ本体の穴にクリステルをはめ込み、上から留め金リングを
被せてネジを締めてしっかり固定します。
クリステルそのものは大変軽いので、さほど重労働にはなりません

ここに掲載されているのは、クリステルのエネルギーの
利用方法について考えられた初期設定案。機械への取り
付け方やクリステルの特性などが模索されている。

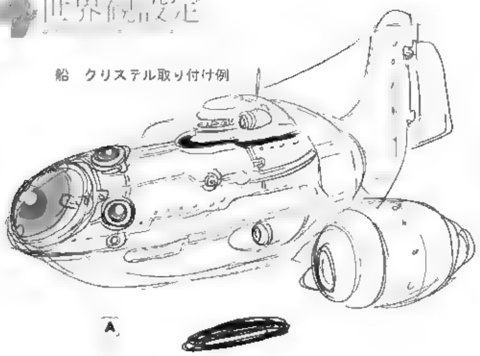
A | 機械の起動クリステルキーの利用方法の設定案

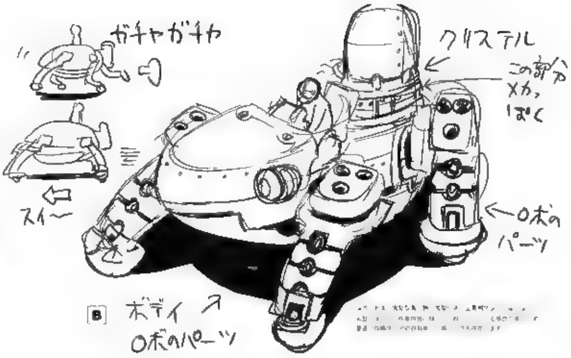
B | 強烈な臭 を発するクリステルの設定案

C | クリステル取り付け例の設定案

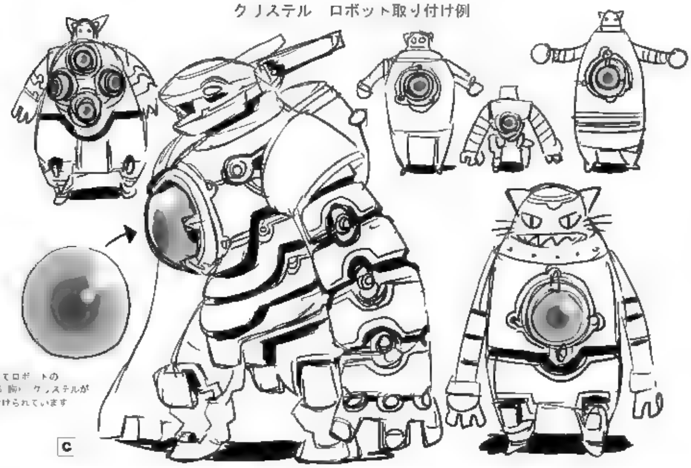
ı I numaru

RD Rough-Drawings 世界観設定





クリステル　ロボット取り付け例



クリステルを直接取り付け、作動させるロボの設定。エネルギーを変換することなく、直接ロボに供給できるという設定だった。

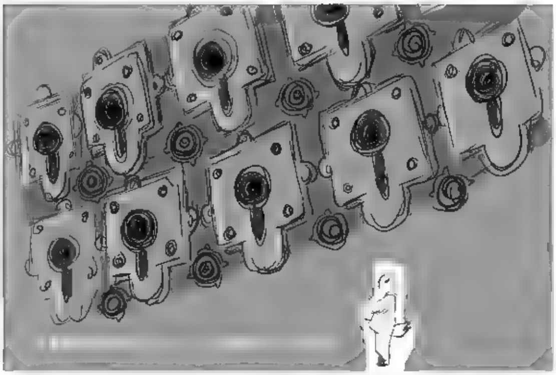
A 船のクリステル取り付け例

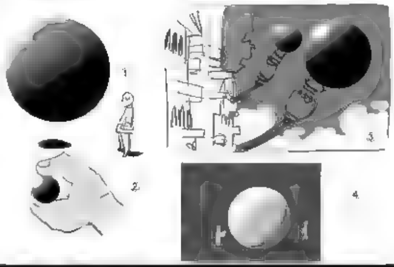
B | ロボのクリステル取り付け例

C | 二足歩行タイプのロボのクリステル取り付け例

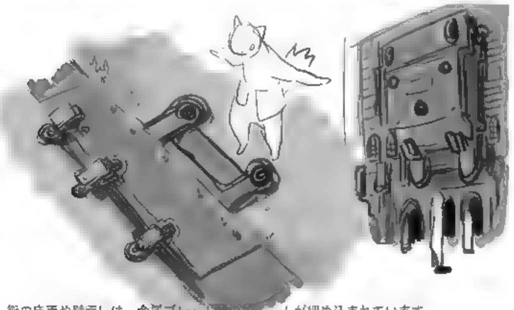
D | ジョイントの設定

| I　Inumaru

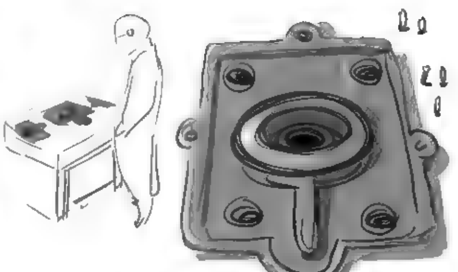




①クリステル素体　石油を凝縮したような、真円の結晶物
②様々なサイズがあります。
③消費しているクリステルに蒸気機関を差し込んで、エネルギーを吸い出します
④空になったクリステルは、白く変色し浮遊力も無くなります



街の床面や壁面には、金属プレートのフレームが埋め込まれています。
機能拡張時のジョイントとか。



ジョイントは小さなサイズから、巨大サイズまである

D

クリスタルのパワーを動力源とする機械のラフイラスト。メカのデザインの方向性を確認するために多数のラフが描かれている。

E｜クリスタル製造機の初期デザインラフ

F｜メカデザインイメージ

G｜メカの方向性の確認ラフ

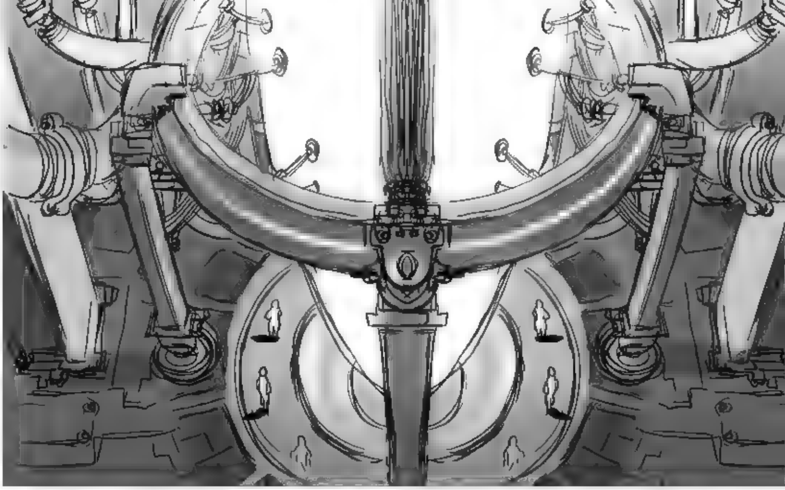
H｜ナミダ型のセーブポイント

I｜オシラサマ型のセーブポイント

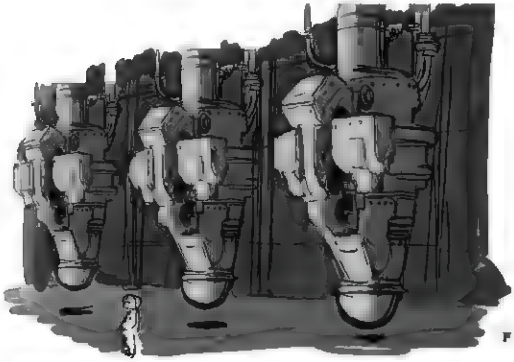
J｜Iの別案

K｜オシラサマとナノマシン要素を兼ね備えたセーブポイント

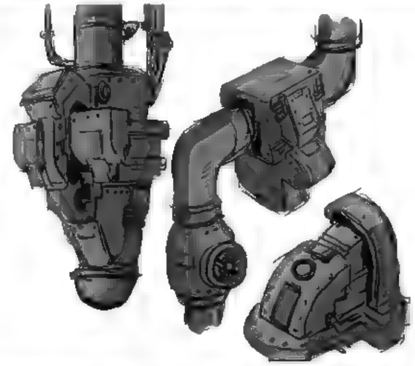
｜I｜ Inumaru



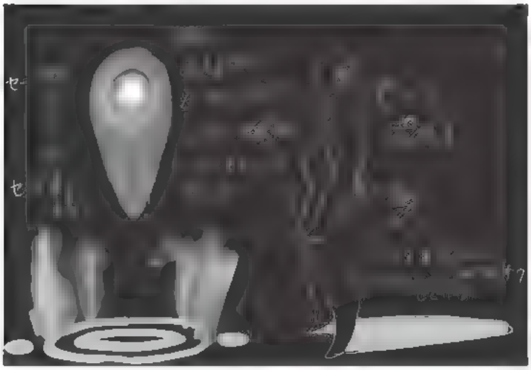
E



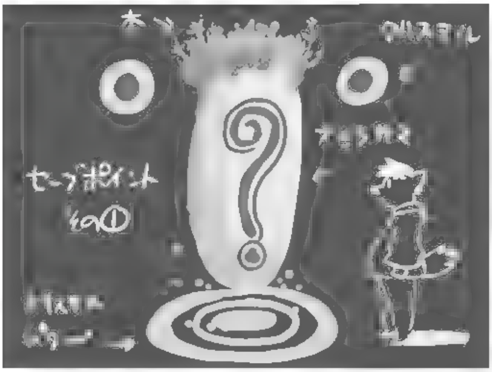
F



G

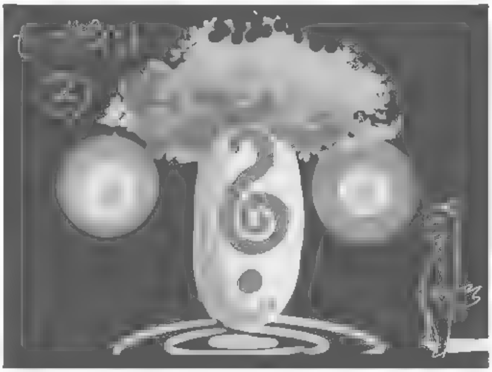


H

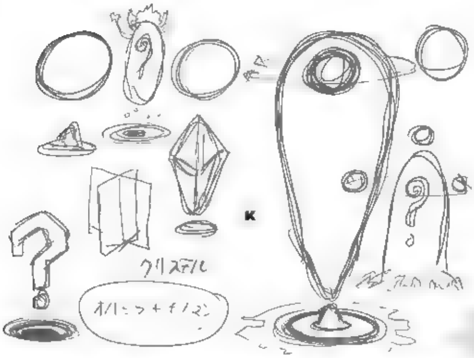


I

青白い光を放つ不思議なセーブポイントの初期デザイン案。開発初期では岩に植物の生えた原始的なデザインだった。



J



K

RD Rough Drawings 世界観設定

Rough Drawings

未公開の人種のデザインや、生き物の初期デザイン、暮らしの中に隠れた様々な設定に関する初期デザインの数々。開発初期だからこそ思い切ったアイデアが多数提案されているのが分かる。

A | オオカミ系のイヌヒトデザイン案

B | ライオン系のネコヒトデザイン案

C | トラ系のネコヒトデザイン案

D | 細身のトラ系ネコヒトデザイン案

E | アビシニアのシャーマンと設定されたデザイン案

F | 不採用となった生物「コビトー」の設定案

G | 不採用となった生物「ニンゲン」の設定案

CH | WAKA, Inumaru

A

B

C

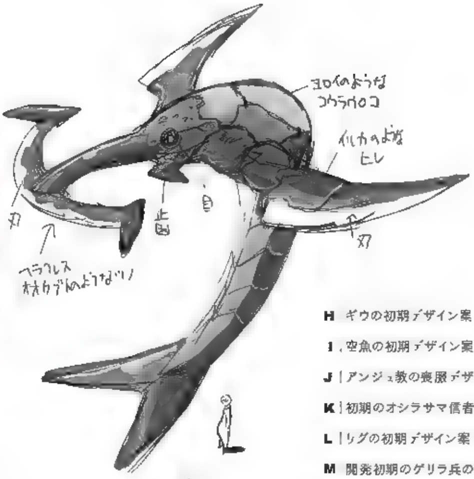
D

E

F

G

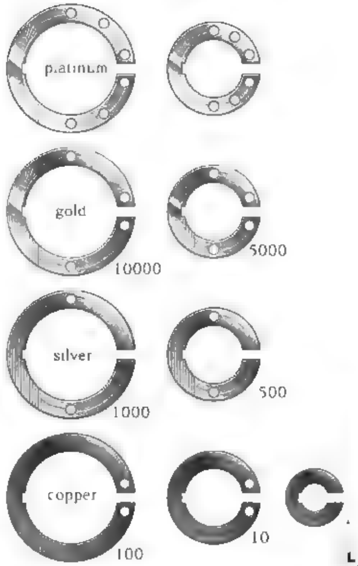
H



I

H ギウの初期デザイン案
I 空魚の初期デザイン案
J アンジェ教の喪服デザイン案
K 初期のオシラサマ信者設定ラフ
L リグの初期デザイン案
M 開発初期のゲリラ兵のイメージラフ
| Inumaru, Shingo Koyama

J



L

K

M

実際のゲーム中のものと比較すると、かなり原始的に描かれたオシラサマ信者。この時のボディペイントは呪術の為というよりは、部族の紋様といった印象を感じさせるデザインのようだ。

Rough-Drawings
世界観設定

乗物

Vehicle

Rough Drawings-World Side

ピストルを模したような大胆なデザインの機体から、橋として利用される飛行艇など、移動目的以外にも人々の暮らしと密着した飛行船のアイデアが考えられている。

A 1人乗り飛行艇デザイン案

B ピストル型飛行船デザイン案

C 飛行船の設定イメージラフ

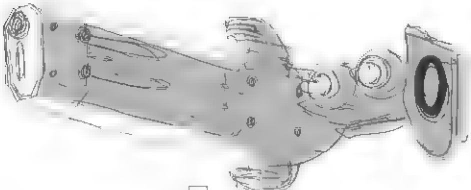
D 飛行船のサイズ設定案

E 大型の戦艦デザイン案

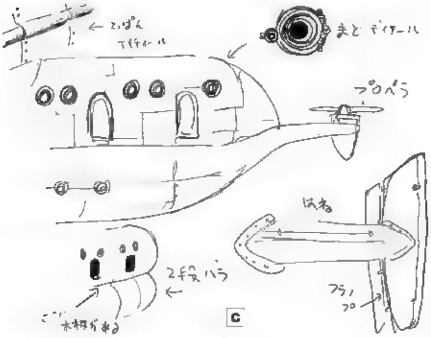
F 橋として利用可能な大型飛行船デザイン案

| | WAKA, Inumaru

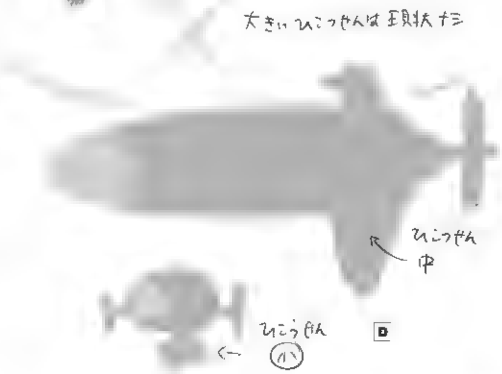
A



B



C



D

E

F

様々なフォルムの機体のデザインラフ。
高速で移動するもの、剣を装備した攻撃型の機体など、用途に合わせてデザインされた機体たちの特徴をじっくりと見てみよう。

G 飛行船初期デザイン案

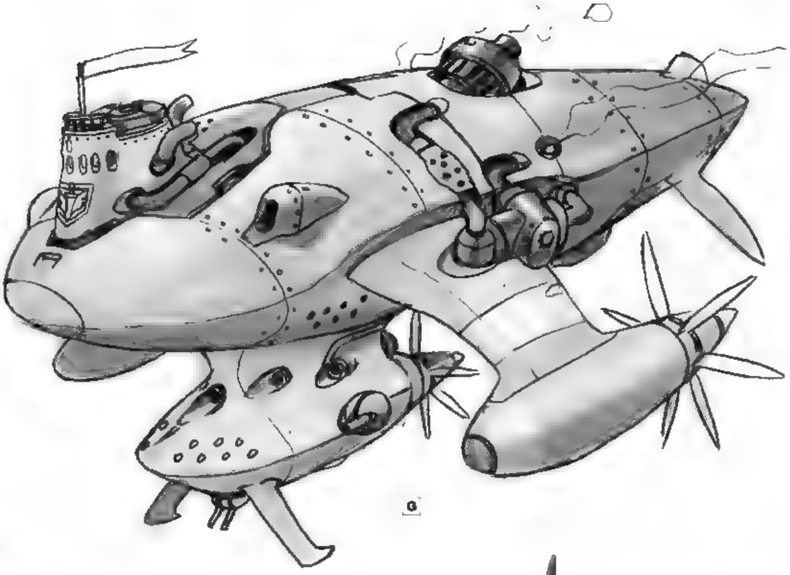
H フライトレース用のガイドパーツデザイン案

I シャープな形状の飛行艇デザイン案

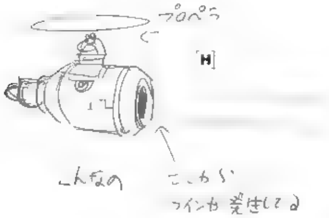
J 下部分に比重が置かれた飛行艇デザイン案

K 大型の剣を装備した飛行艇デザイン案

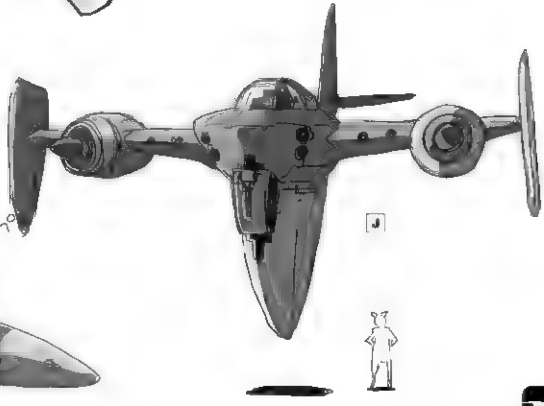
[ ] WAKA, Inumaru



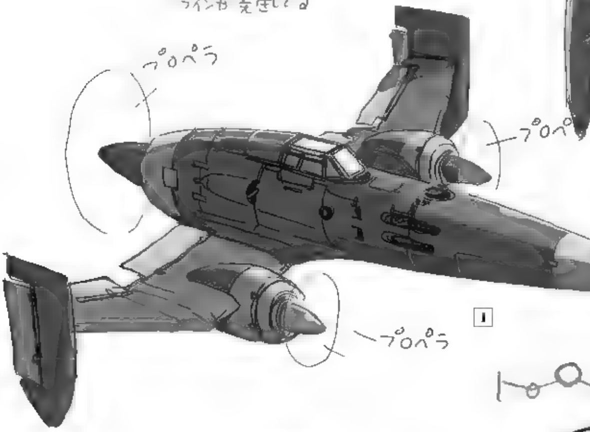
G



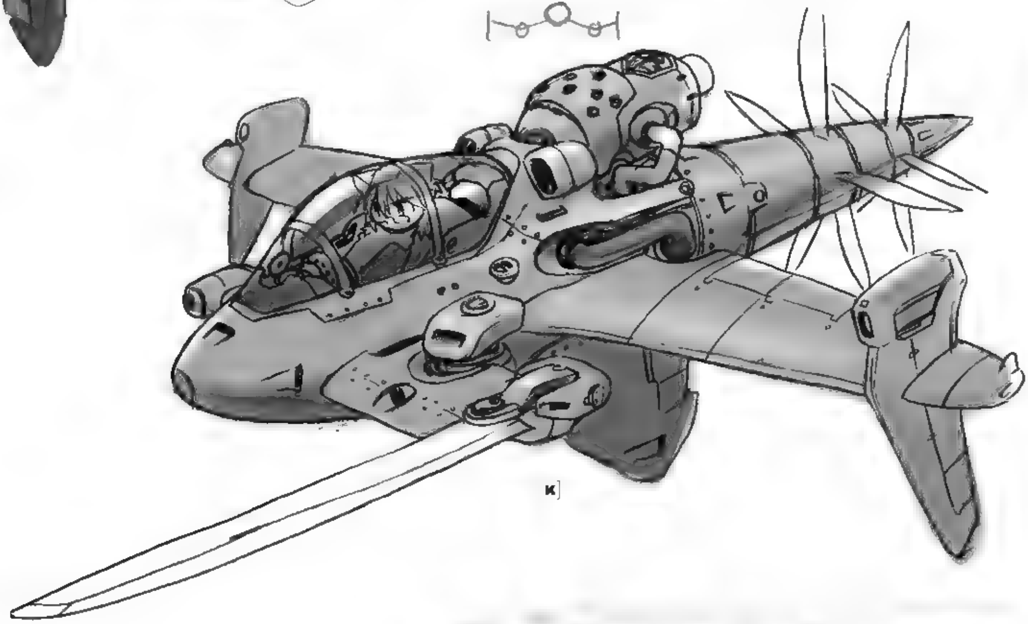
H



J

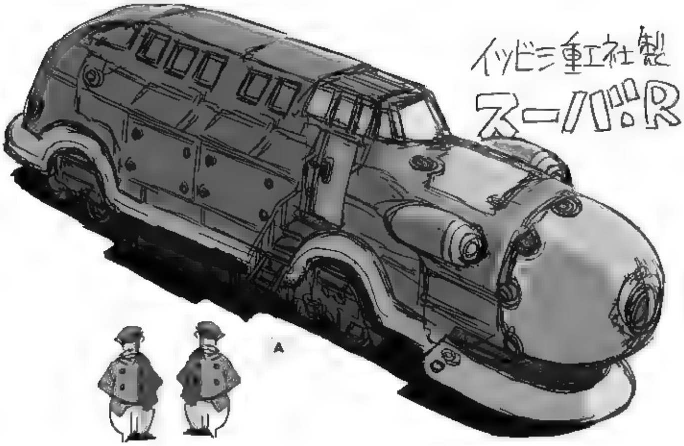


I



K

RD Rough Drawings 乗物



A

B

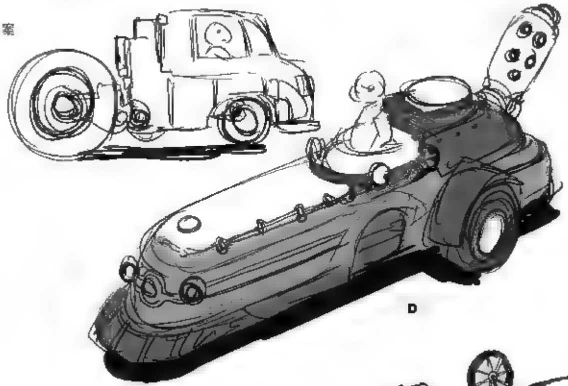
C

乗物

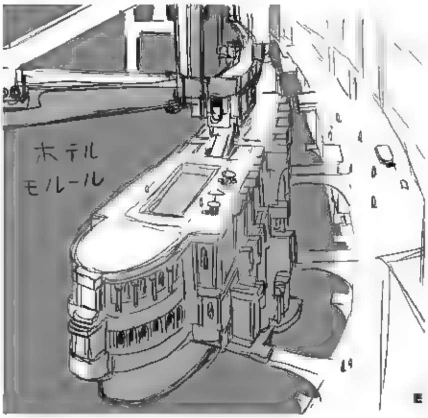
目を引くのは大型のモノレール初期デザイン。街の一部が細かいユニットにわかれており、ホテル、市場等が鉄道のように定期的に周回している。数日で移動するものもあれば、年単位で移動するブロックもある。

A 「スーパ」と書かれた大型車両デザイン案
B 街中で走る車のデザイン案
C ドリルカーのデザインラフ
D 中型車両の初期デザイン案
E ビル型のモノレールデザイン案
F Eの派生デザイン案
G 大型のロープウェイデザイン案
H Eよりも大型の派生デザイン案

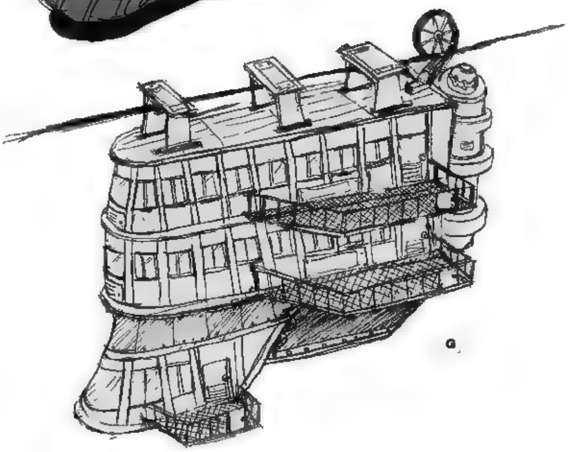
I | Inumaru, Shingo Koyama



D

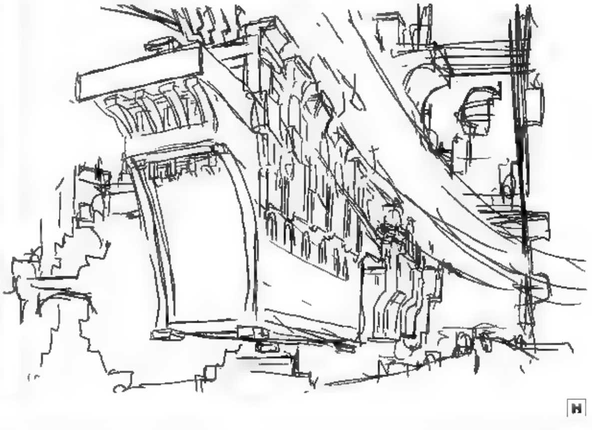


E

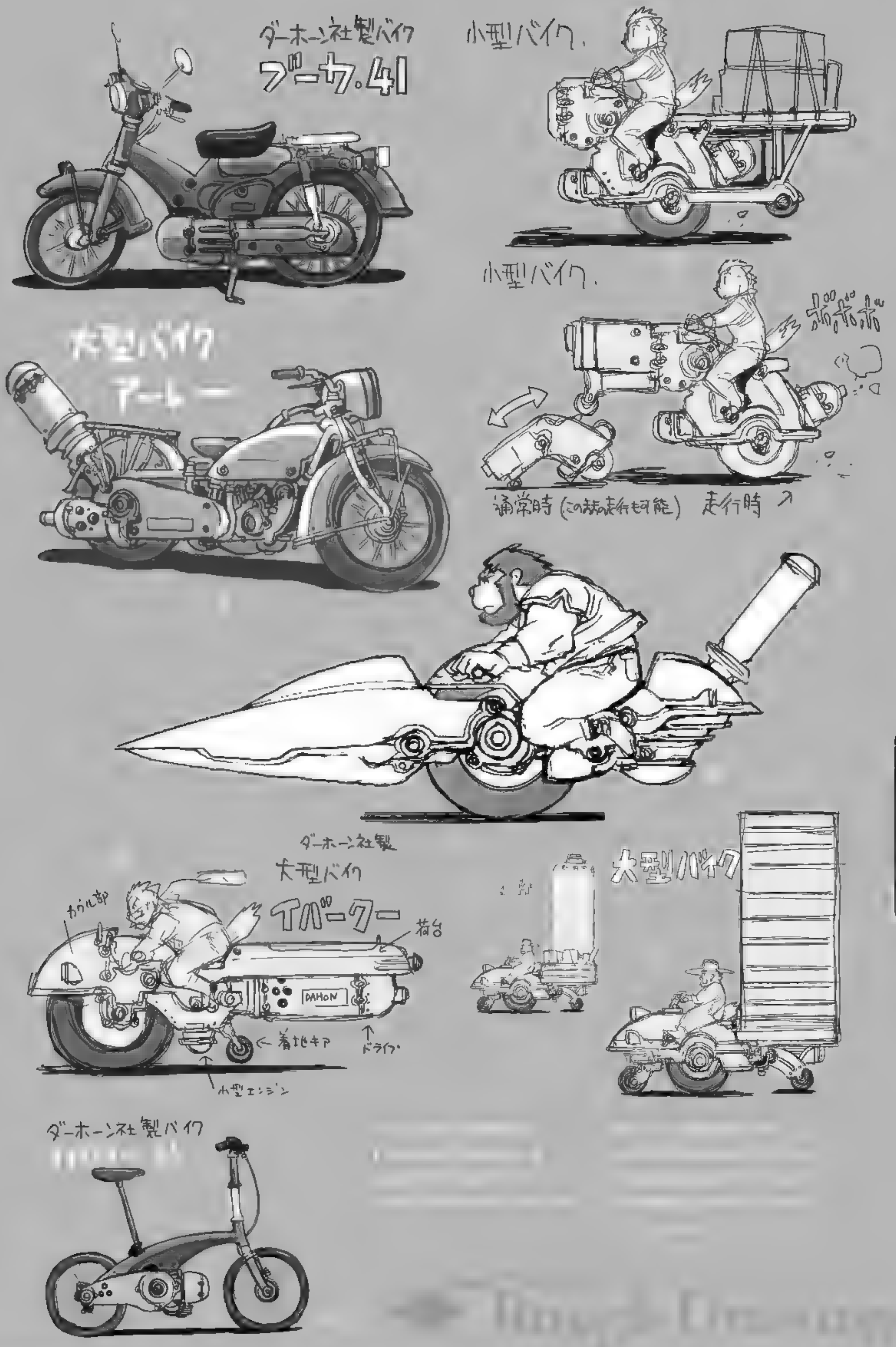


G

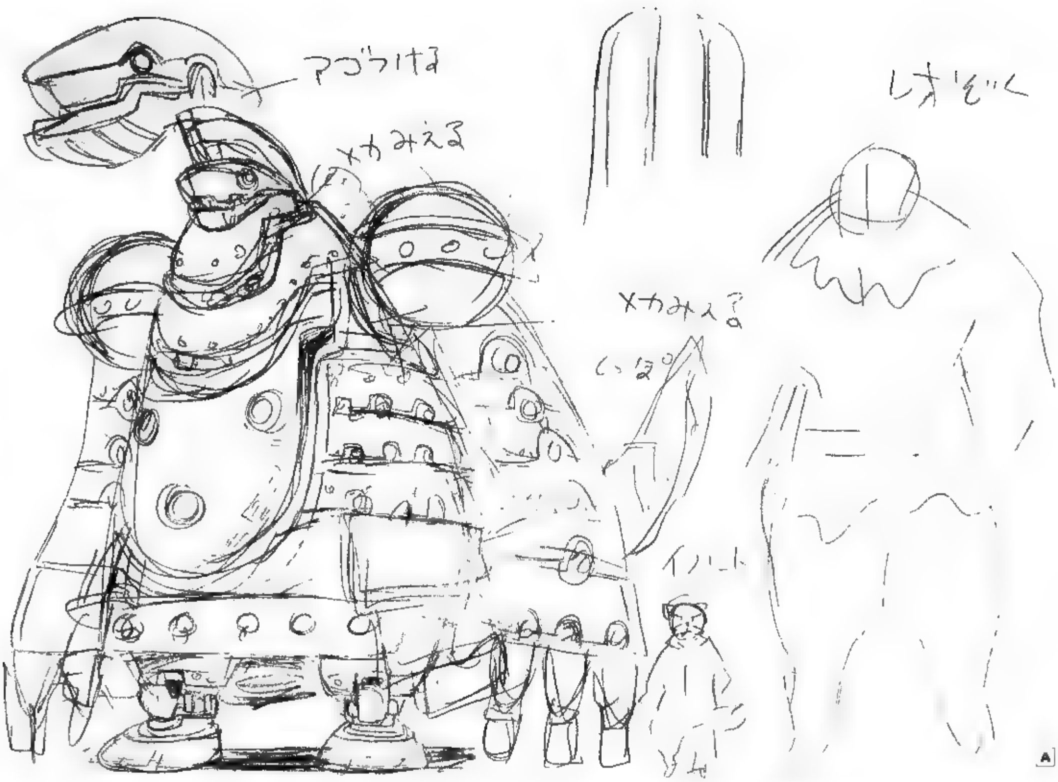
F



H

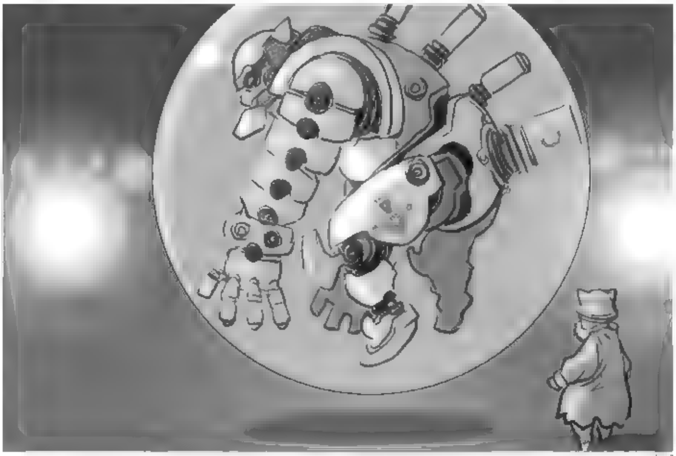


RD Rough Drawings 乗物



A

B



C

歴史

History

Rough Drawings-World Side

古代に造られたロボのデザインや歴史から姿を消した種族など、歴史設定を形作る上で生まれたラフイラストを紹介。

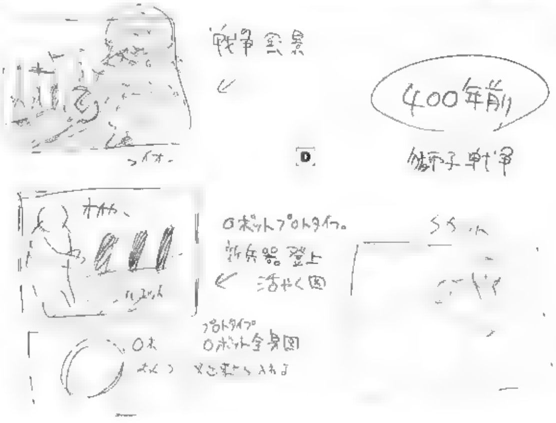
A | 古代ロボとヒトの対比イメージラフ

B 古代ロボデザインラフ

C 初期設定に存在したロボ発掘イメージラフ

D 百合戦争のイメージラフ

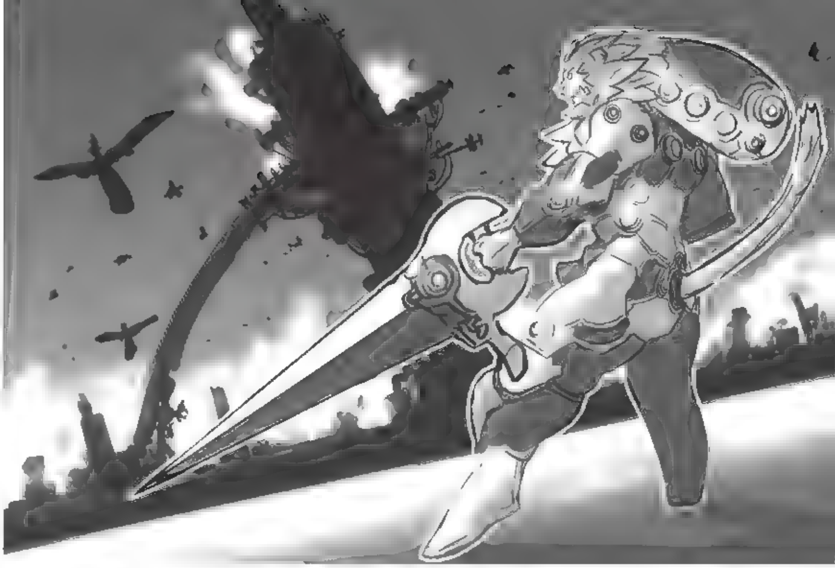
Ill inumaru



D

百合戦争の初期設定イラスト。
レオ族の姿は実際にはバイキングのような雰囲気を持った原始的なイメージだが、開発初期では、高度文明を感じさせるようなスーツや銃器を装備したイメージで描かれていた。

E レオ族の初期デザイン案
F 決定稿のレオ族イメージラフ
G レオ族の初期デザイン案
H Gの派生デザイン案
I I numaru



E

F

G

H

RD
Rough Drawings
歴史

Rough Drawings

A

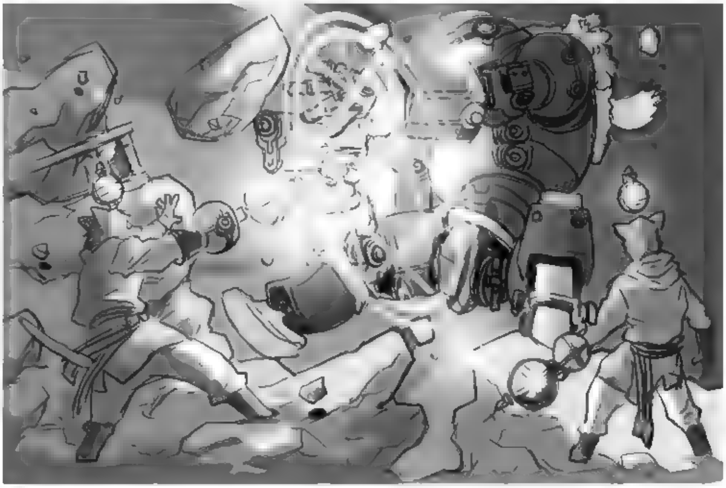
歴史

オオカミ族の初期デザイン。
謎の種族として描かれた彼らは、初期段階からどこか無機質なイメージで描かれている。
Aでは決定稿よりも特殊な装置で浮遊しているような、かなり雰囲気の異なる姿で表現されている。

古代ではイヌヒトとネコヒトは対立しあい、ともに沢山の犠牲を出した激しい争いの歴史がある。（歴史についての詳細はP 188を参照）ロボを操るイヌヒトに、呪術で立ち向かうネコヒト。互いの特性を武器に戦う姿は、どこか悲しさを感じさせるシーンだ。

A オオカミ族登場シーン初期デザイン
B 呪術戦争勃発シーン初期デザイン
C 戦争時のシーンイメージラフ
D シェパルド革命のシーン初期デザイン

I | Inumaru



B

C

D

SB

ストーリーボード

Story-Boards

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

276

SB tory-oards

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth.

第二部オープニングアニメーション用絵コンテ

第二部のオープニングアニメーションの絵コンテをすべて公開！
実際のアニメーションとは異なる演出も見られるので、見比べてよう！

ランブルロボ
それからCODAへ

OP 2

第1稿　2008.11.13

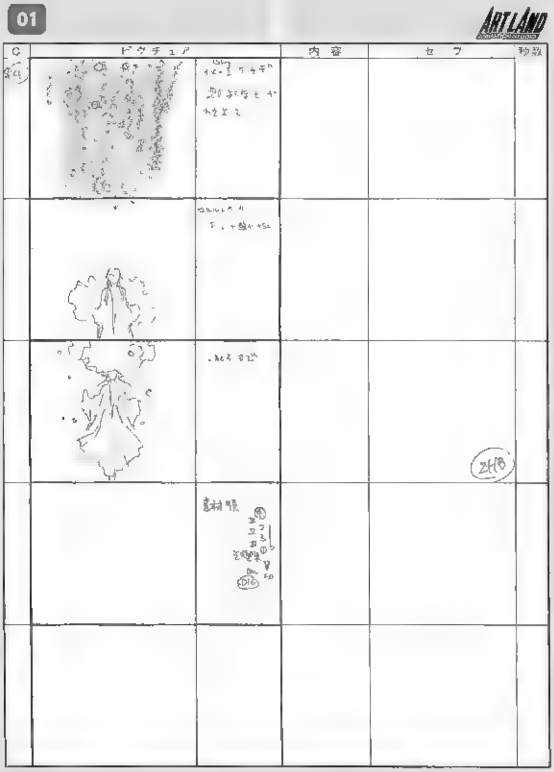
絵コンテ　山川 吉樹
演出　山川 吉樹
作画監督　加藤 裕美

カット数　28cut
（はめ込み4カット含む）

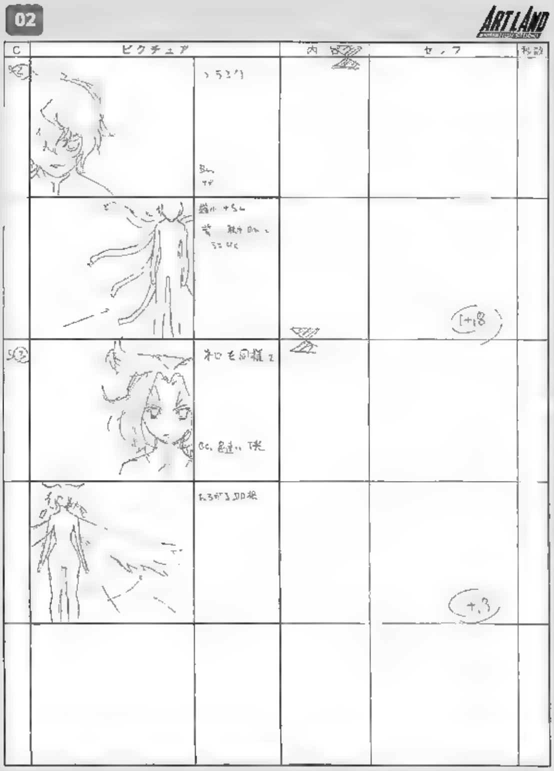
総尺　74s+12k

この制作資料の著作権は、株式会社マッドハウスの所有にあり、一切の公開、複製、配布、貸与、譲渡、販売を禁じます。
もし、無断で上記の行為をした場合は、法律によって罰せられることがあります。
また、制作終了後は、速やかに制作担当にこの資料を返却して下さい。　©マッドハウス

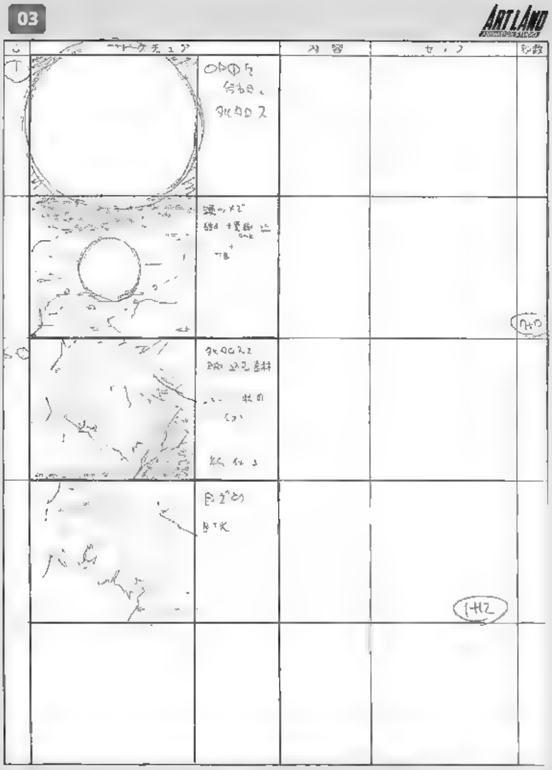
01



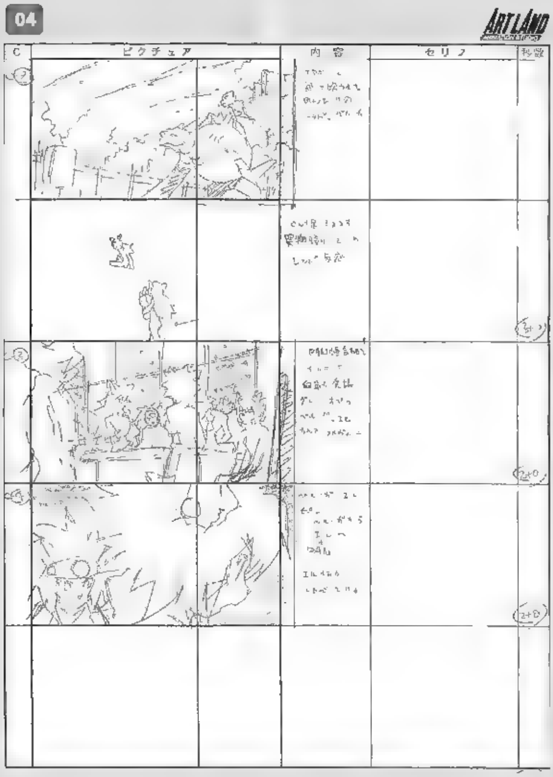
02


ART LAND
C
ピクチュア
内容
セリフ
秒数

03


ART LAND
ピクチュア
セリフ
秒数

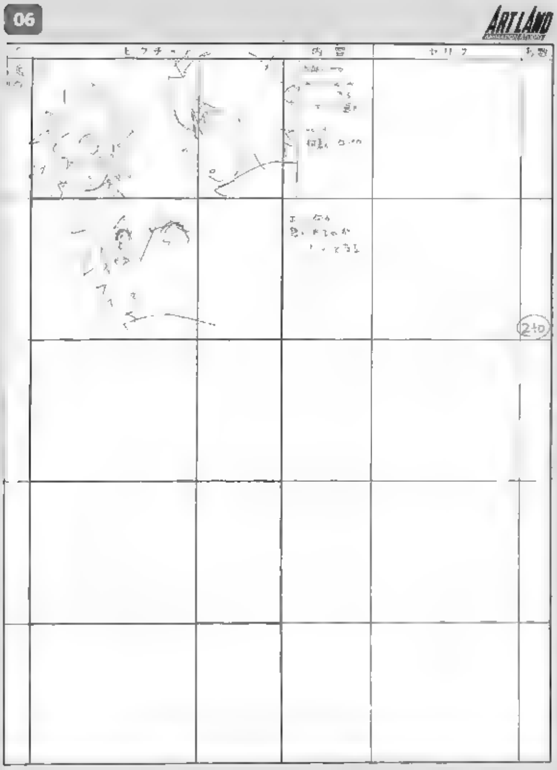
04

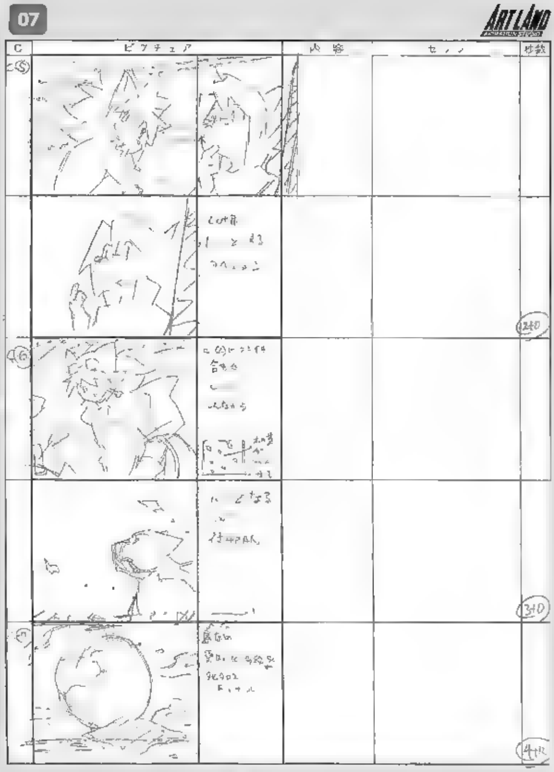

ART LAND
C
ピクチュア
内容
セリフ
秒数

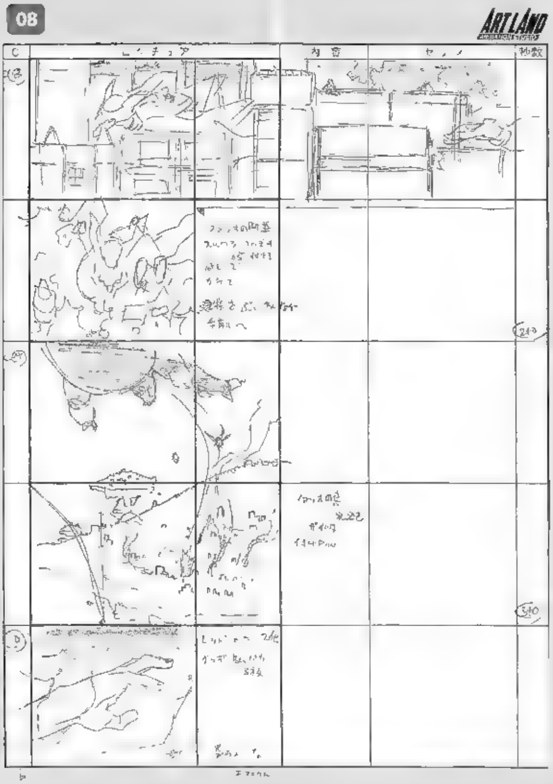
05

ART LAND
C
ピクチュア
セリフ

第二部オープニングアニメーション用絵コンテ

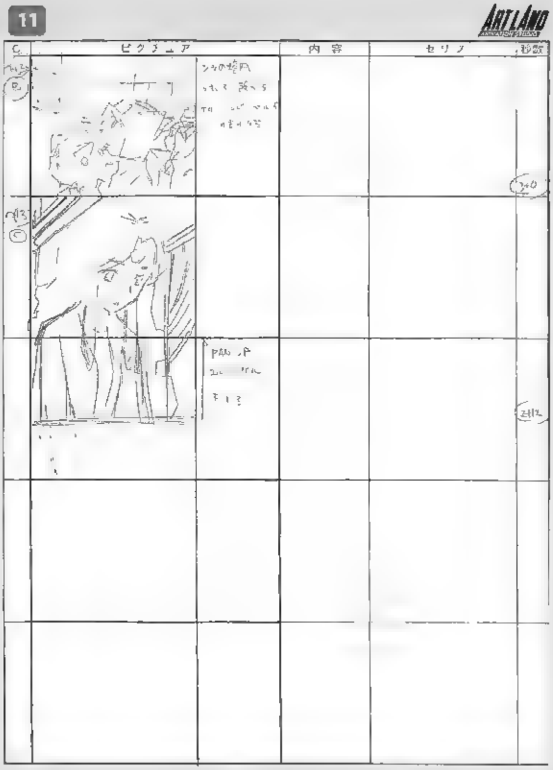




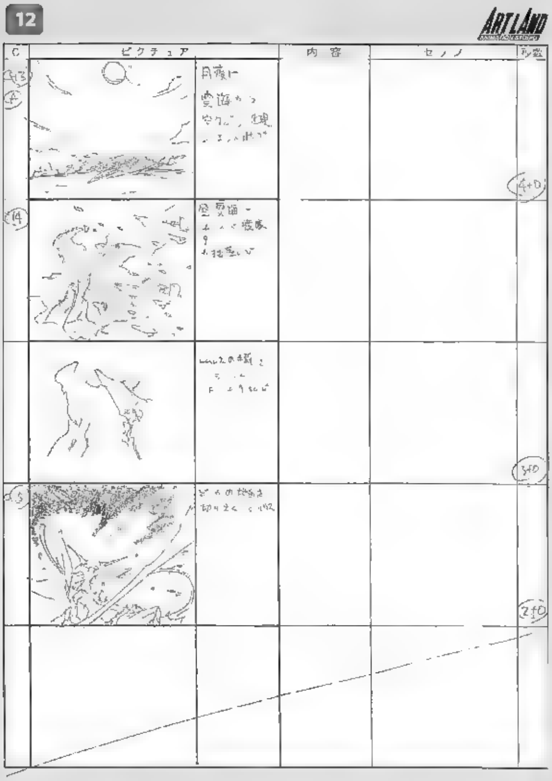


10

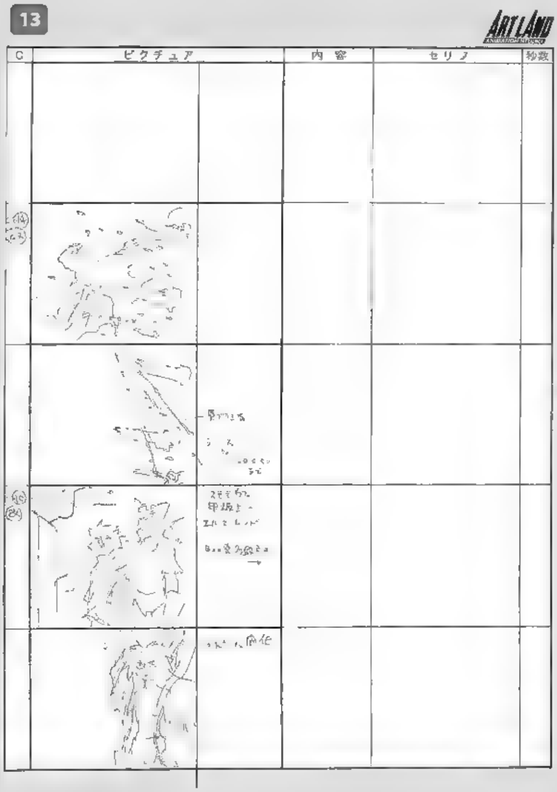
11



12



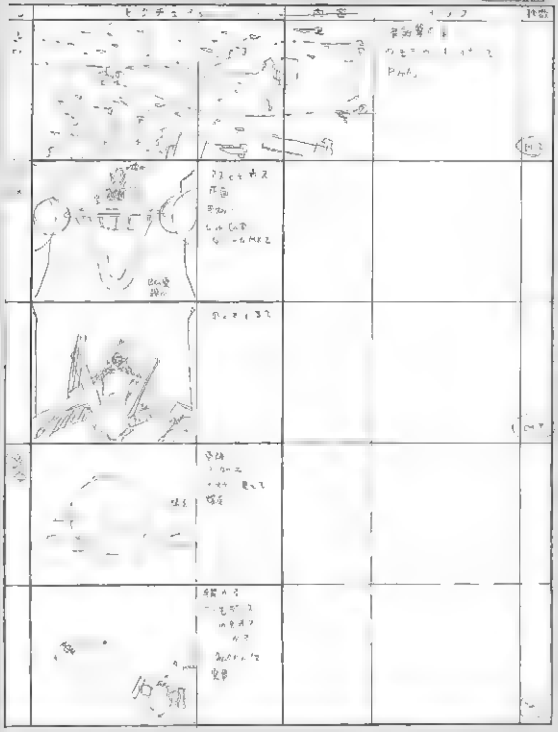
13



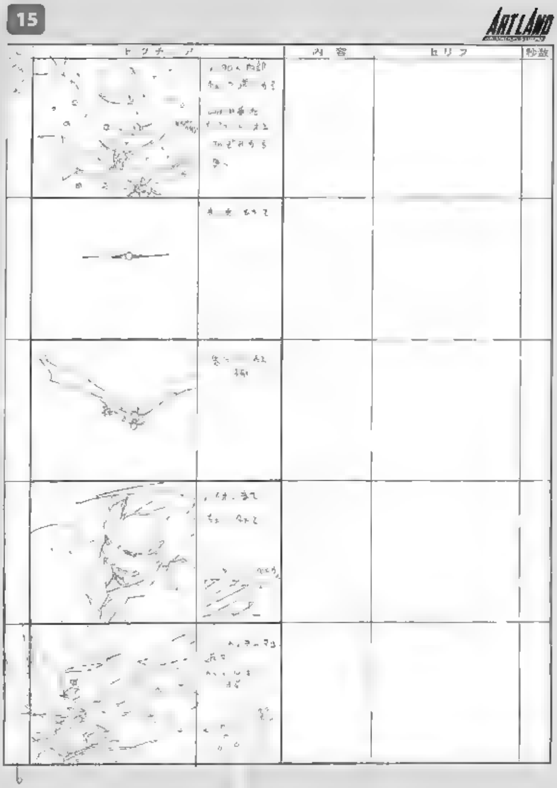
SB Story-Boards ストーリーボード

第2部オープニングアニメーション用絵コンテ

14

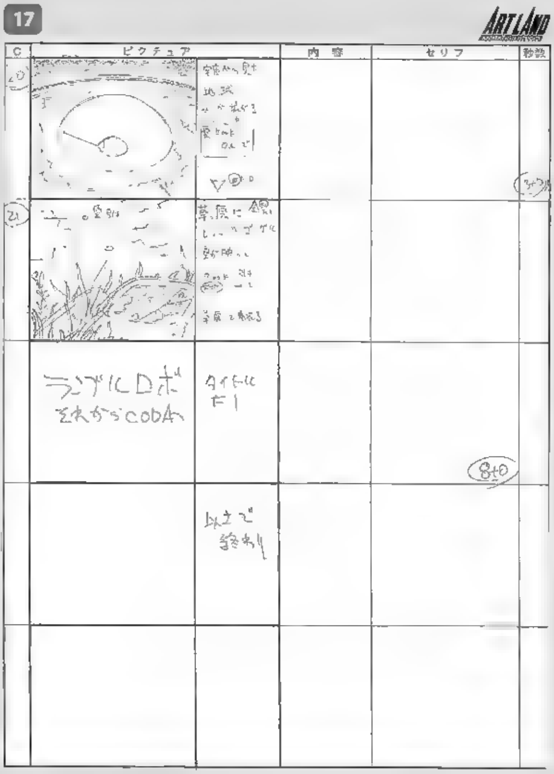


15



16

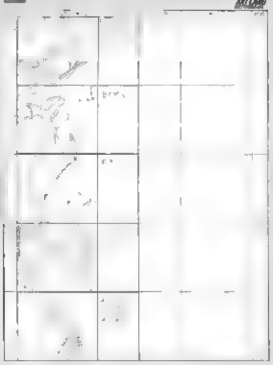
17



未使用バージョン絵コンテ

ここに掲載されているのは、第二部のオープニングアニメーションの未使用バージョンの絵コンテ。微妙に異なる演出が新鮮に映る。

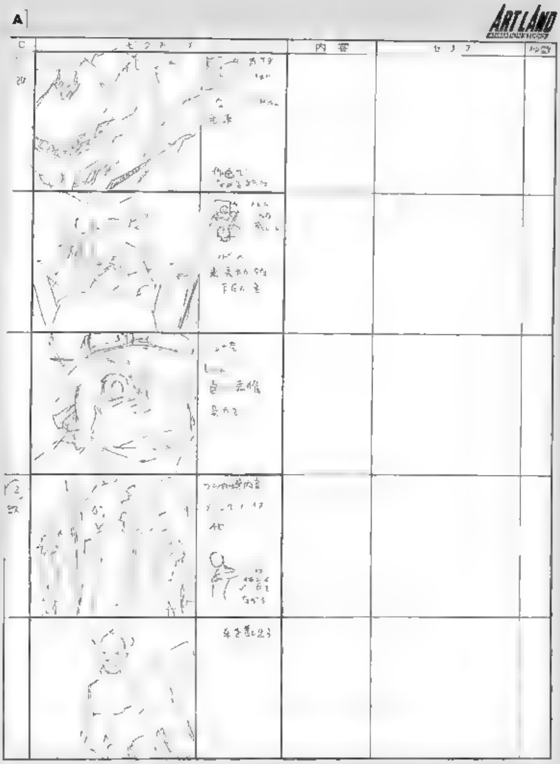
10



A | 10 の別バージョン絵コンテ

決定稿(左図)では、上空へ勢い良く舞い上がるダハーカMk2の姿が描かれているが、未使用バージョンでは、ダハーカMk2のアップからレッドのアップへ流れていくような演出が描かれている。

A



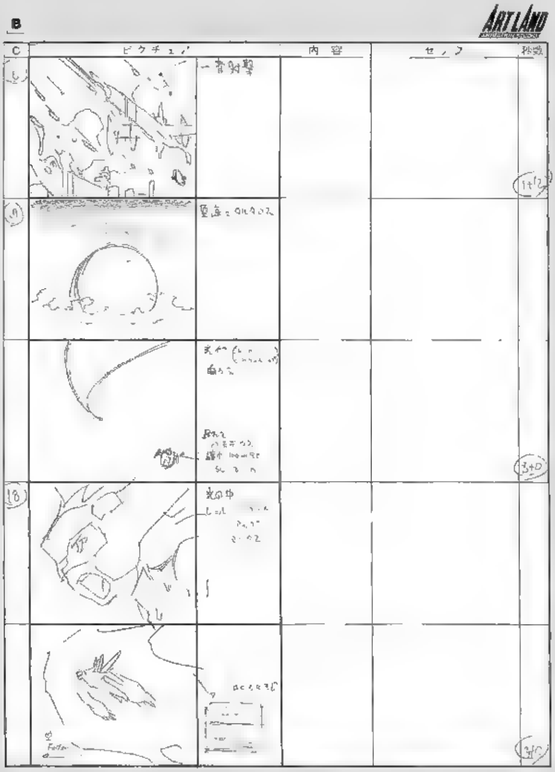
B | 14 の別バージョン絵コンテ

艦隊の一斉射撃から、タルタロスへ突入するレッドとダハーカMk2のシーンを描いたものだが、未使用バージョンではトランス・アップした姿で猛スピードで突っ込んでいく演出になっている。

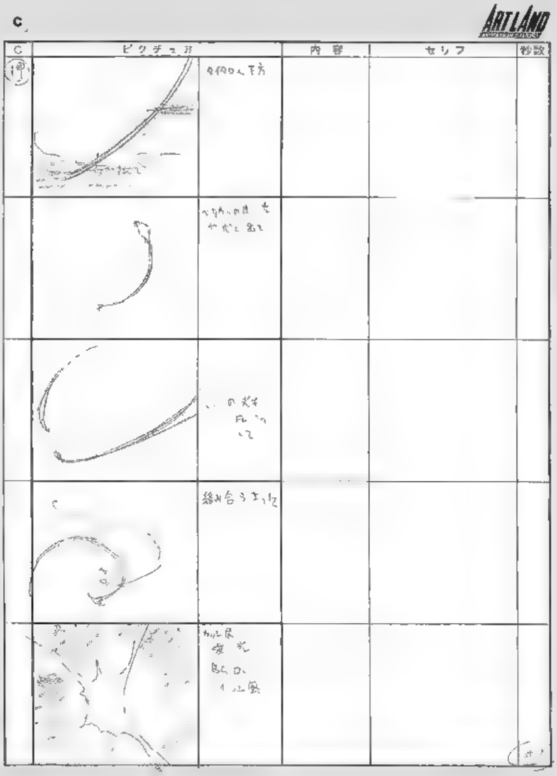
C | 15 の別バージョン絵コンテ

オープニングアニメーションの最後を締めくくるセプテントリオンとベリウスのシーンだが、未使用バージョンの絵コンテように次元の違う激しい戦闘の様子を引きの構図で演出する方向性も考えられた。

B



C



ベリウスが発掘されているシーン。
土煙がゆっくり晴れて、ベリウスが見えてくる。

周りに鉱員がいる。

この岸壁は赤の洞門で使用されている
物を使用する。
画面手前の岩も3D。

ベリウスのコックピットから煙と共に出るバイオン。

バイオンの足もとには 煙。
画面あおるように若干バイオンを上に、
鉱員を下にゆっくり移動。

バイオン覚醒シーン絵コンテ

バイオンの覚醒シーンの絵コンテ。
初期のラフの中では、バイオンの後頭部とつながるケーブルのようなものが描かれている。

ラーレス・レムレス出現シーン絵コンテ

初期では、エルとベルーガがラーレスとレムレス2体、そしてネロ、ブランクに最初に接触している。危機に際し防御呪術を使うエルの姿が見られる。

暗雲は帯状の物を作って、複数ポリゴンを重ねる　OBJは3OBJくらい。

雲はゆっくりと流れている。
※飛行船はカットしてOKです
画面少々右上にスクロールしていき、
ベルーガの尖塔がフレームイン。

青い光が何条も次々に雲の中に吸い込まれ、
そのたびに雲からフラッシュエフェクトが発生する。
そして徐々にその部分にカメラ寄っていく。

フラッシュして　雲から光の帯がさし、
そこからラーレス（奥）がゆっくり落下。
ついでレムレス（手前）も落下してくる。
（こっちは手前なのでちょっと落下速度が速

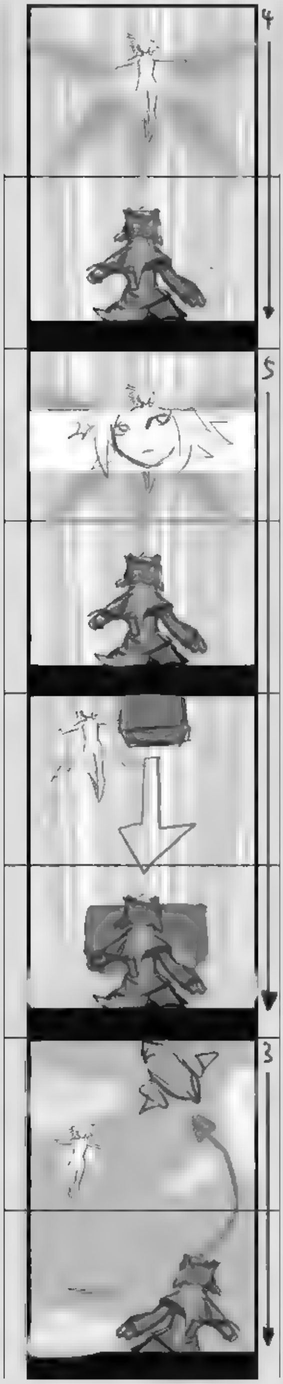
画面フェードアウト。

レムレス　ラーレス　ゆっくりと降下しながら
シェイドが出て来る

前のスライドデモレイアウト
使いまわし。
シェイドの出方は7話の物を使いまわし

エル、ベルーガカットイン表示。

エルのカットインは使いまわし。



後ろはイメージ背景。
ザイリタがレッドの前に浮いており、ヴァロセイバーを放とうとしている。エフェクト、徐々に明るくなる。
ザイリタゆっくり揺れている。

ネロ「それじゃ、さよなら」

ネロカットイン。

ネロ「！」

上からコンテナが落ちてきて、それをよけるようにちょっと引くザイリタ。

コンテナレッドの前に落ちてきて　土煙。
同時に画面ゆれる。

カット切り替え、
スルワラアオリ、レッドも先ほどの絵を回転させて
無理やりアオリ。

アスモデウス旋回。

フェードアウト。

ネロとの対決シーン絵コンテ

ネロとの対決の中で、ダハーカ Mk2 が搬送されてくるシーン。
この時点ではネロはザイリタに搭乗しているのではなく、生身で戦闘を行なっている。

「ガッ」という音と共に、首を掴まれたエルのアップが
画面右からちょっとスクロールしてフレームIN
この時　飛び散るしぶきの様なエフェクトを入れる
同時に首がのけぞり、腕や体もそれにつられてブラリとする。

※エルは頭、両腕、体の最低4パーツにパーツ分けする。

背景は遺跡の3D背景を使用。

カメラそのまま引き、ぐぐぐとゆっくりエルが持ち上げられていく
※レッドの腕は別パーツで動かしてください。

次にベルーガの驚いた顔のカットインを表示。
※ 第一章12話のカットインと同じ物を使用。

ベルーガ「！」

エル「レッ　　ト、さん　　」

上画面に涙するエルのカットインが表示され、
次いで下画面にレッドの顔が表示され、
だんだんと正気の目に戻ってくる。
（クロスフェードで戻す。

「ドサッ」という音と共に
画面真っ暗に。

ゆっくりフェードインして、
咳き込む（頭を上下に動かす）エル。

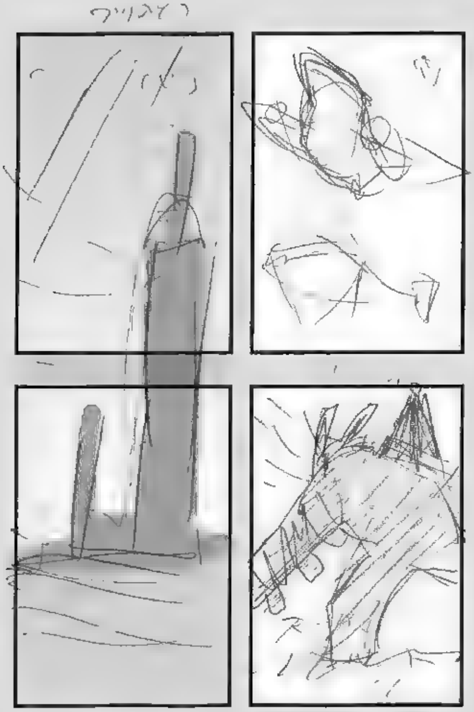
※ここの素材は以下の素材を流用。
レッドの体の部分は第一章12話－1、を流用
エルは第一章12話－3、を使用し、顔の部分
は専用に作成。

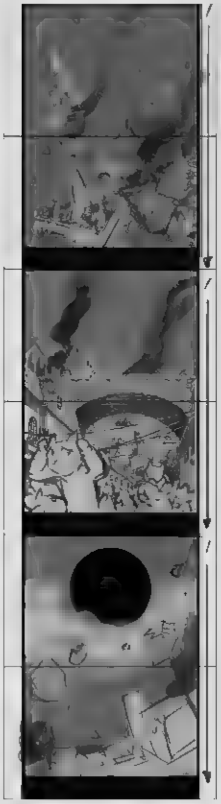
レッド暴走シーン絵コンテ

レッドが暴走によってエルの首をつかんでしまうシーン。
実際のゲーム中では、トランスした姿だが、ここではイヌヒトの姿のままで描かれている。

アース到着シーン絵コンテ

力強くフツの塔に着陸したダハーカ。
メシの姿はなく、アスモデウスで直接ア　スへ降りており、実際のものと異なるシーンとなっている。



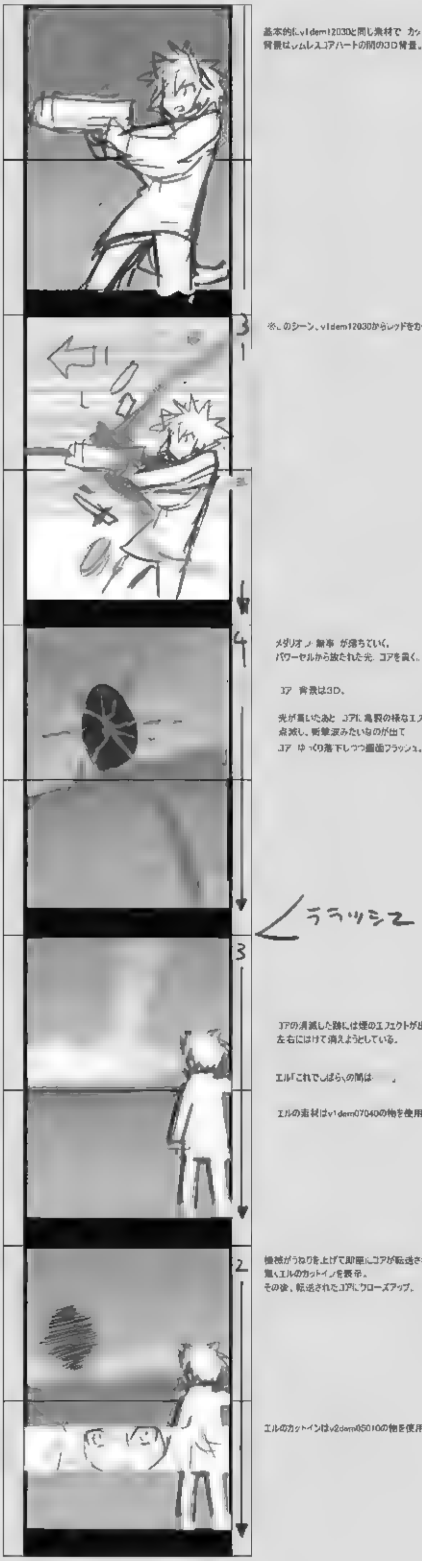


タルタロス襲来シーン絵コンテ

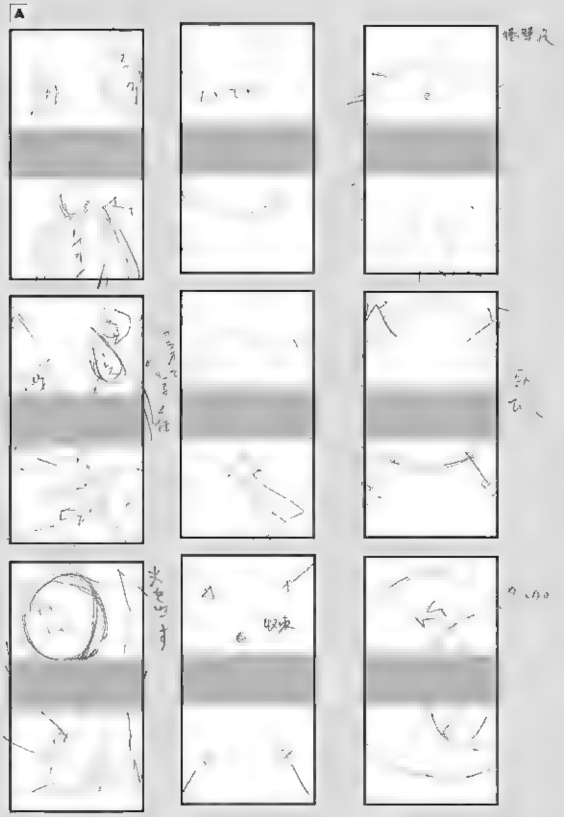
タルタロスによる浮島の破壊が描かれた絵コンテ。
逃げ惑う人々の演出は、タルタロス出現時のモ　ション
イラストデモに採用されている。

エル単独でのパワーセル使用シーン絵コンテ

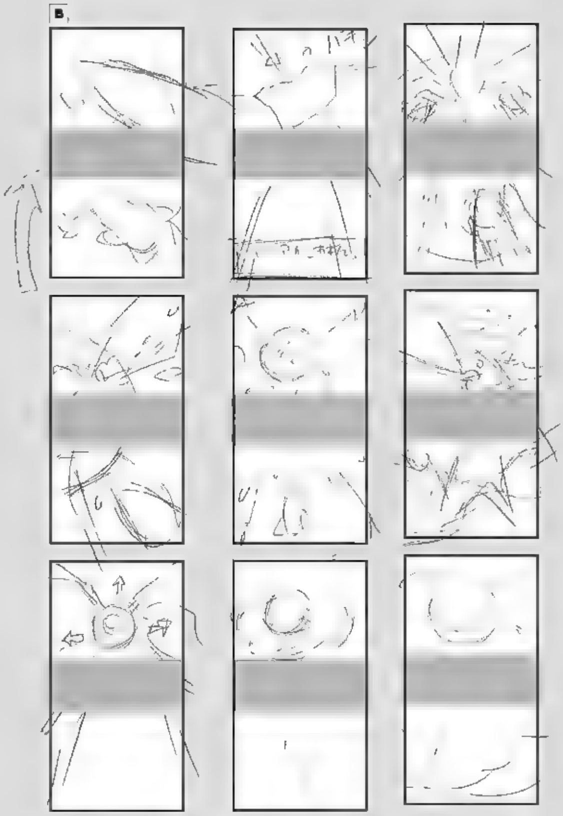
レムレスコアに1人で立ち向かうエルを描いた絵コンテ。
最後のエルの不安げな表情が印象的だ。



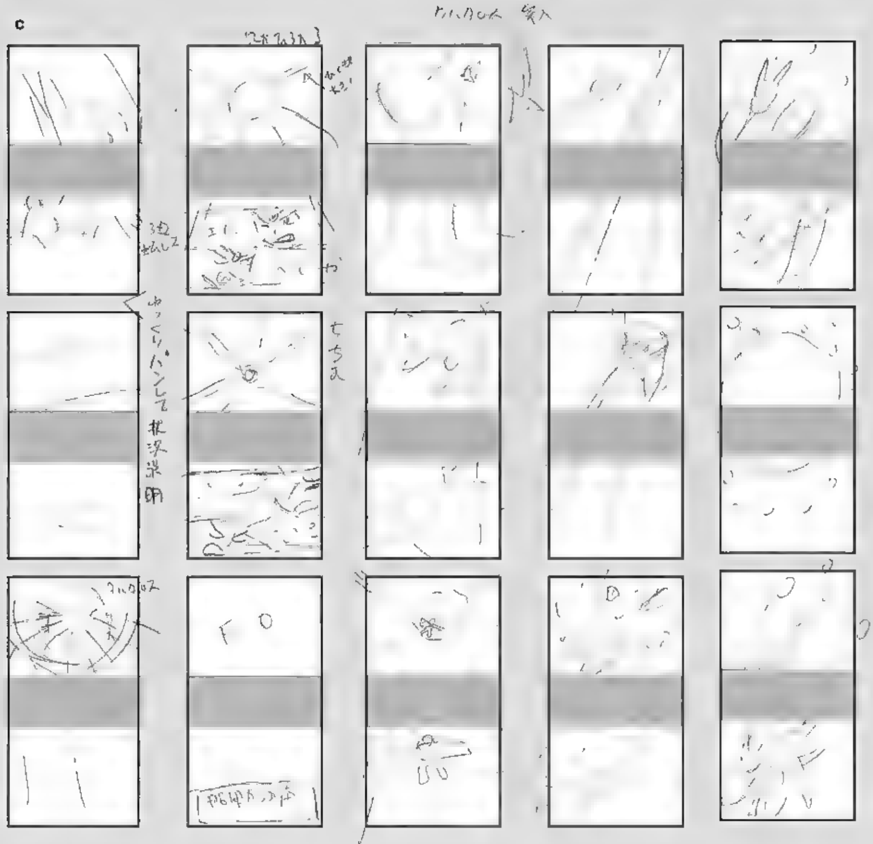
A



B



C



A

タルタロス出現シーン絵コンテ

ネロとブランクがティタノマキナを操ってタルタロスを出現させるシーン。
シンプルな形状のタルタロスの異質感を強調する演出が見られる。

B

タルタロスへの攻撃シーン絵コンテ

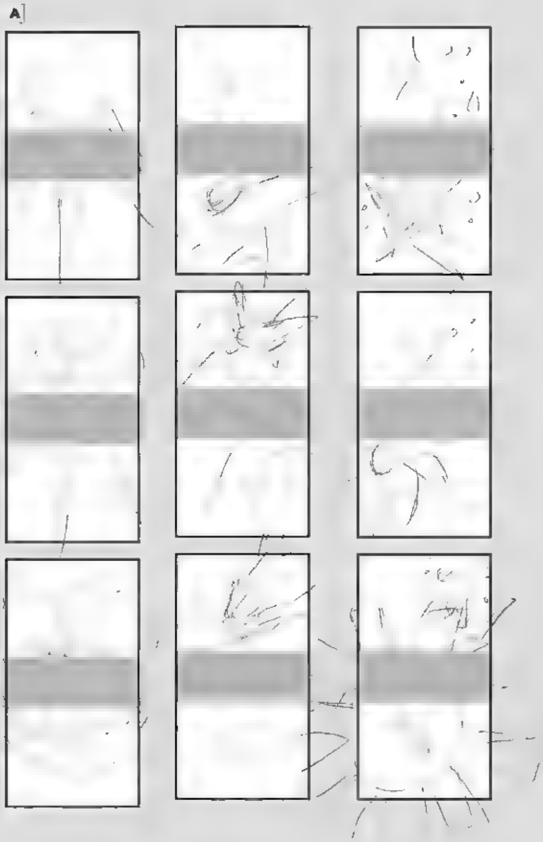
戦艦による一斉射撃とティタノマキナによるタルタロスへの攻撃シーン。
緊迫のシーンだけに演出の仕方にも多くの方向性が考えられた。

C

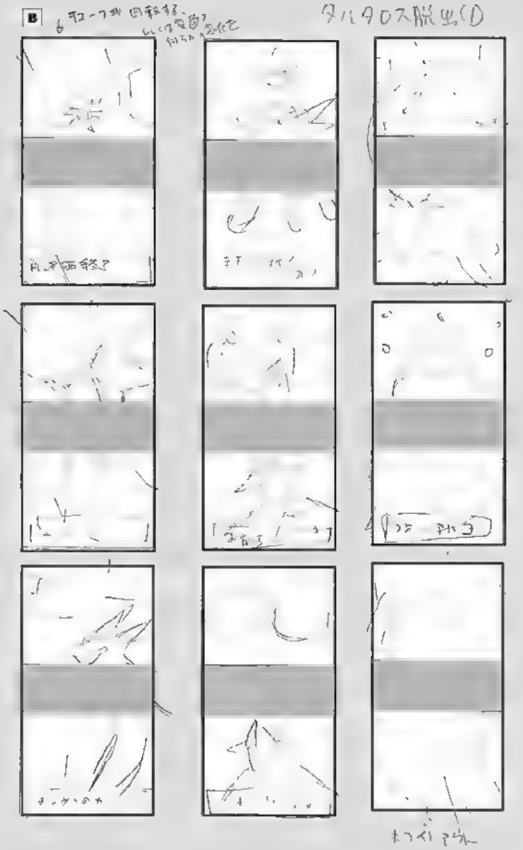
タルタロス突入シーン絵コンテ

タルタロス突入時の演出を描いたもの。
エルとベルーガの表情やダハーカの動きなど、激しい展開が豪快に描かれている。

A



B



A バイオンとの対決直前シーン絵コンテ

ジュノで待ち受けるバイオンに突撃するレッドを描いた絵コンテ。
回転しながらセプテントリオンからダハーカMk2へと変化する様子が描かれている。

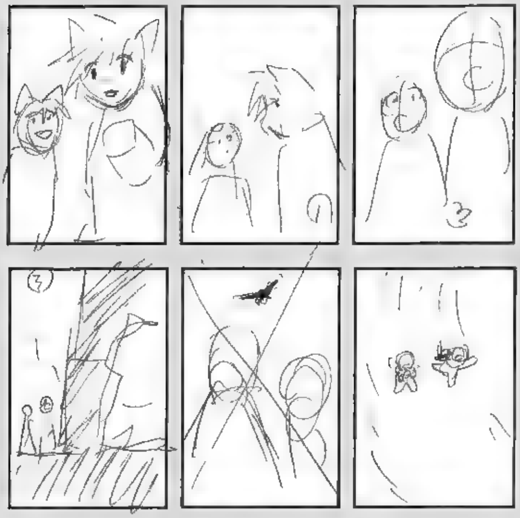
B タルタロス脱出シーン絵コンテ

タルタロス脱出時の演出を描いたもの。
ネロとブランクとの一瞬のやりとりも、しっかり描かれている。

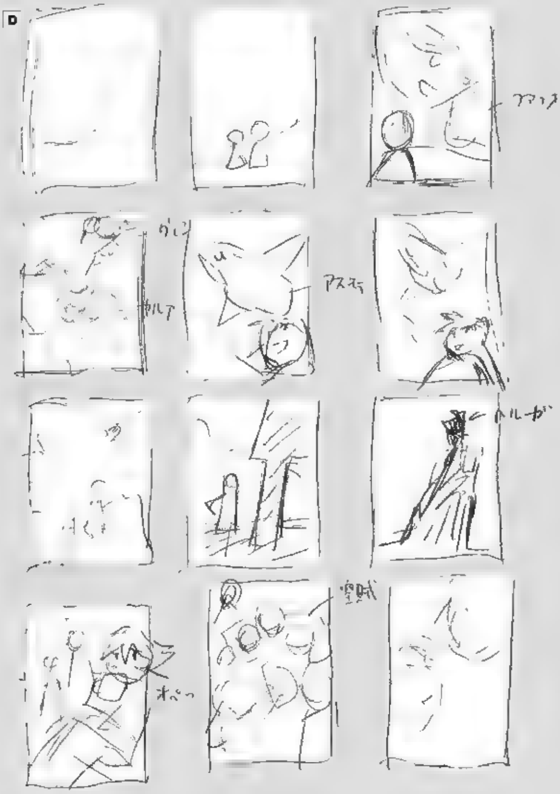
C D 第二部エンディングシーン絵コンテ

エンディングの方向性模索時に描かれた初期絵コンテ。
実際のゲームには採用されてない様々なカットが新鮮に感じられる。

C



D



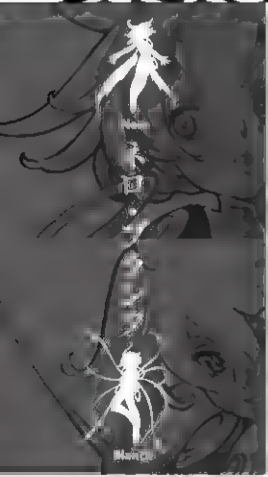
BB

バックボーン

Back-Bone

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

メインキャスト

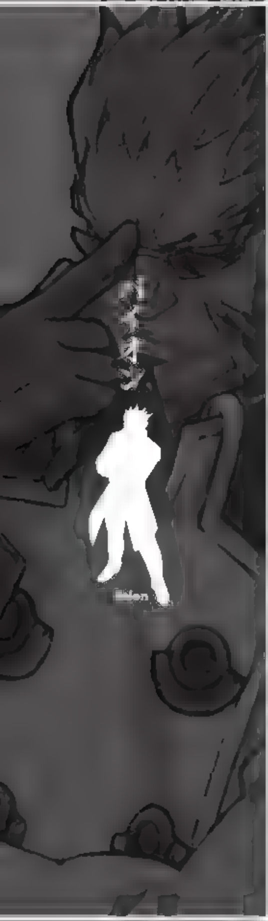


Lv1

イヌヒトともネコヒトとも明らかに違う容姿をもつ謎の少年と少女。
外見年齢的には16歳くらい。

Lv2

Lv3



Lv1

[illegible]ヒトともネコヒトとも[illegible]う容姿をもつ謎の男。

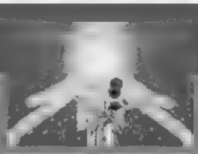
Lv2

Lv3

Lv1

イヌヒトともネコヒトとも明らかに違う容姿をもつ謎の少女。
どこか達観した雰囲気を持つ。

Lv2



Lv3

LV1 第一部で公開可能

レッドのトランス・アップにも最適化されている。

LV3

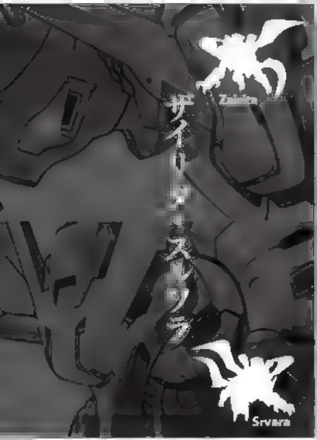
LV1 第一部で公開可能

ダハーカの最強形態。

機動力、攻撃力、防御力ともに、他のどんな

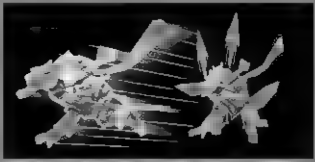
LV2

LV3



LV1 第一部で公開可能

LV2



LV3

LV1 第一部で公開可能

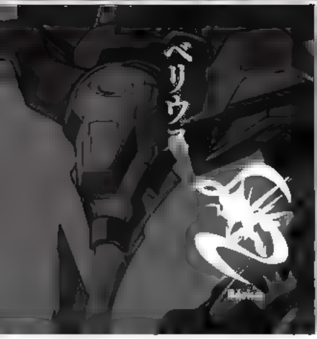
スルヴァラ、ザイリタを構成す

2体分のジェネレータを

出せる。

ネロとブランクが、同時に操る。

LV3



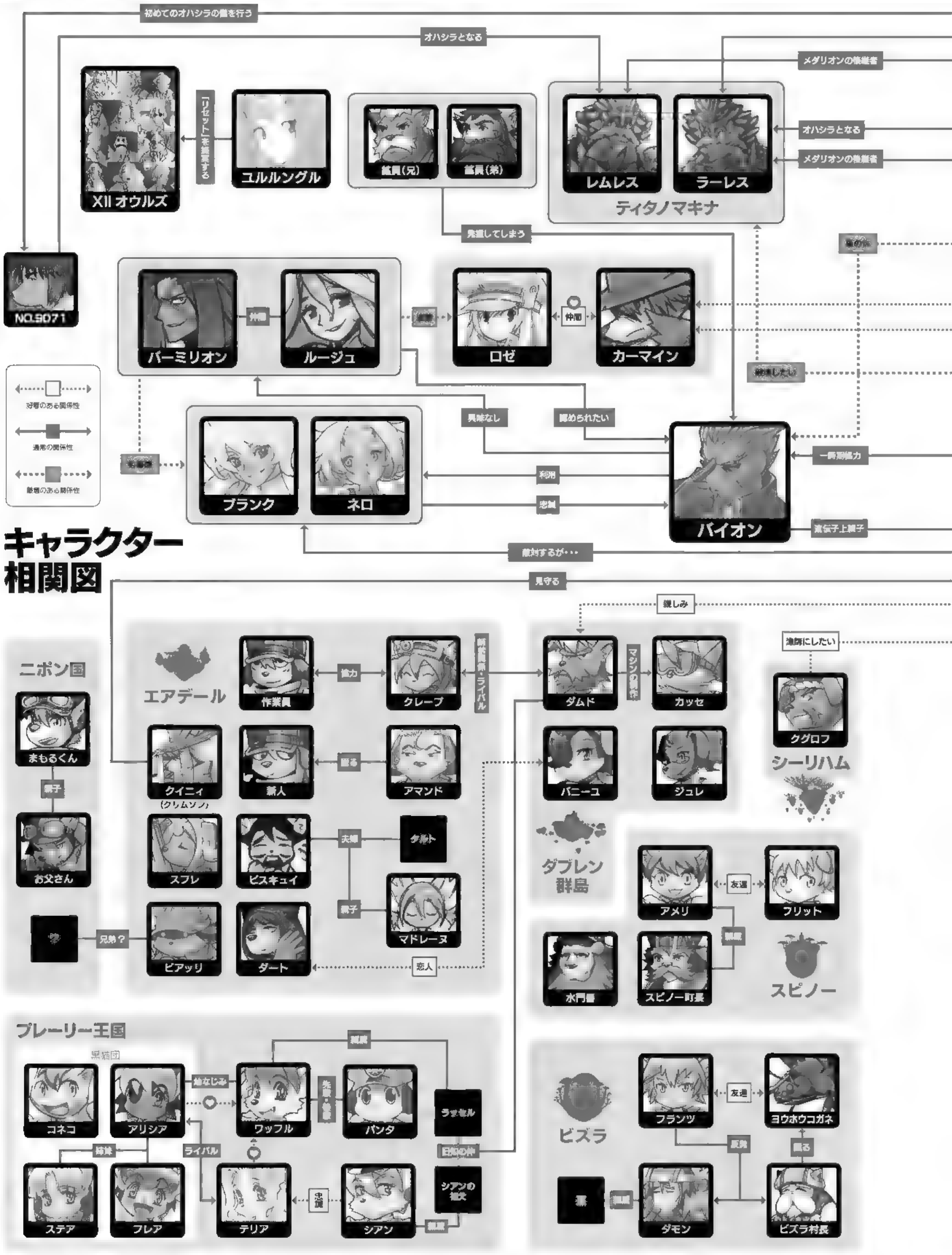
LV1 第一部で公開可能

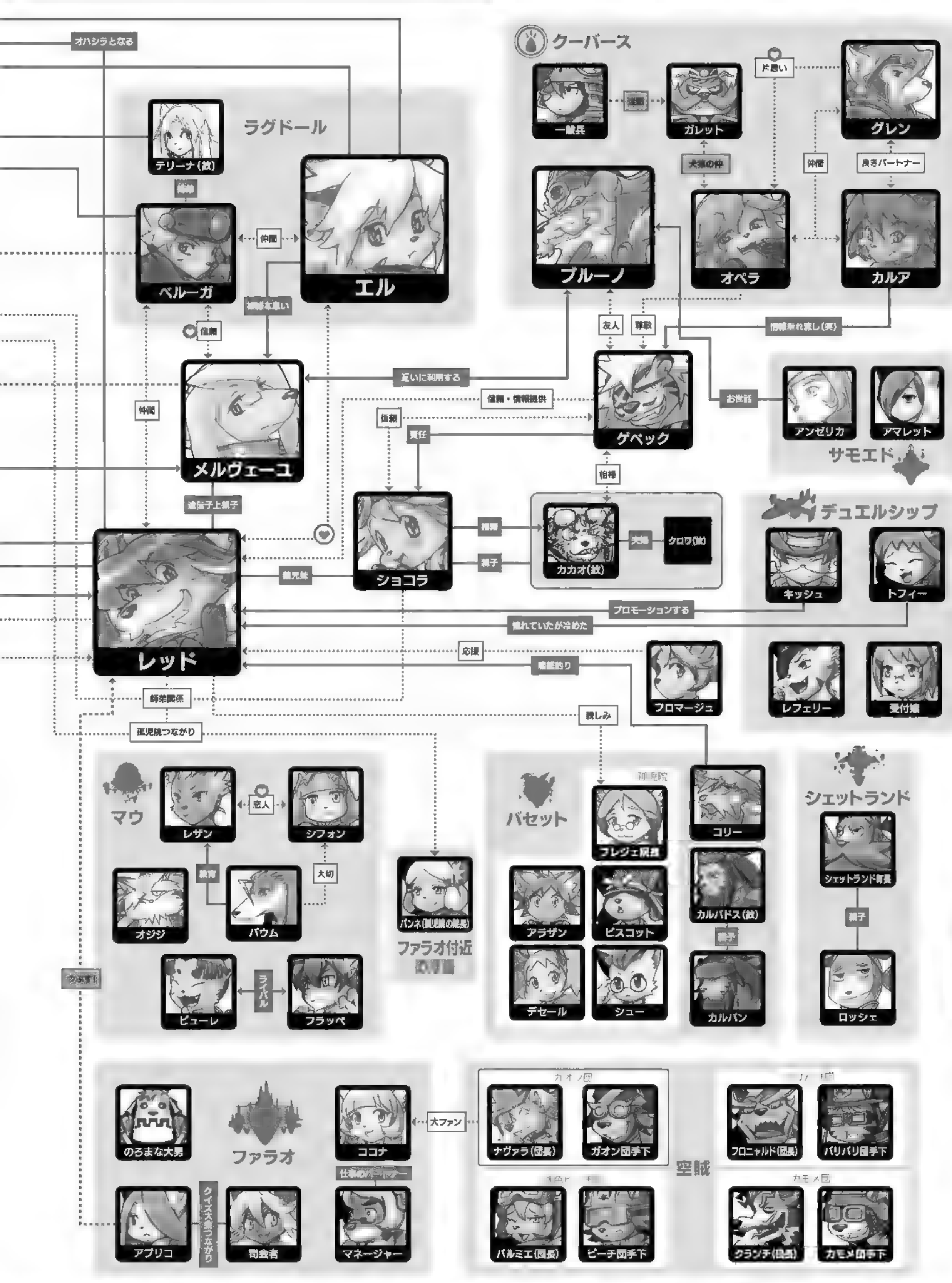
ハイブリッドであるバイオンの専用機体。

超高温の炎を自在に操る。

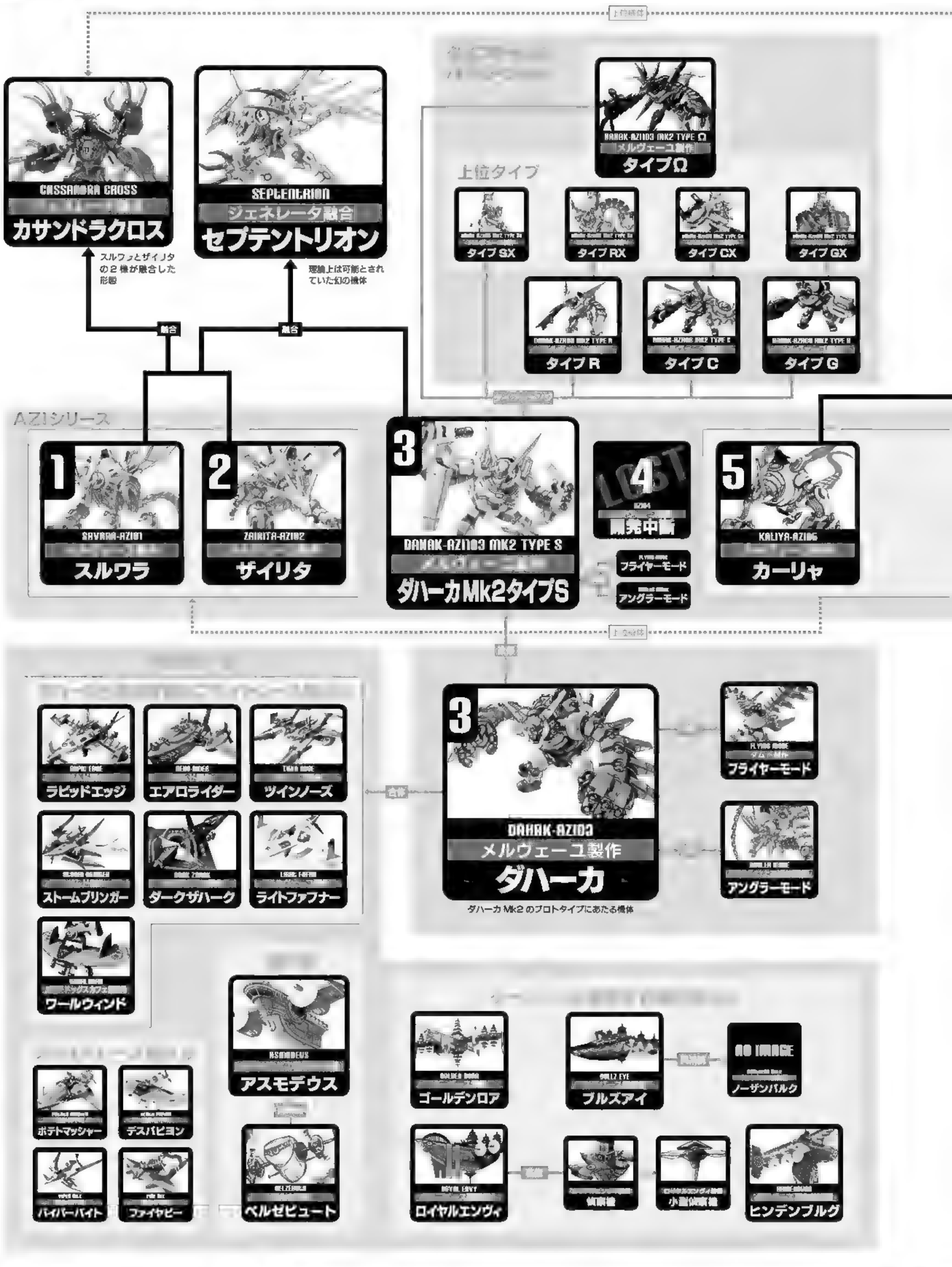
LV3

キャラクター相関図

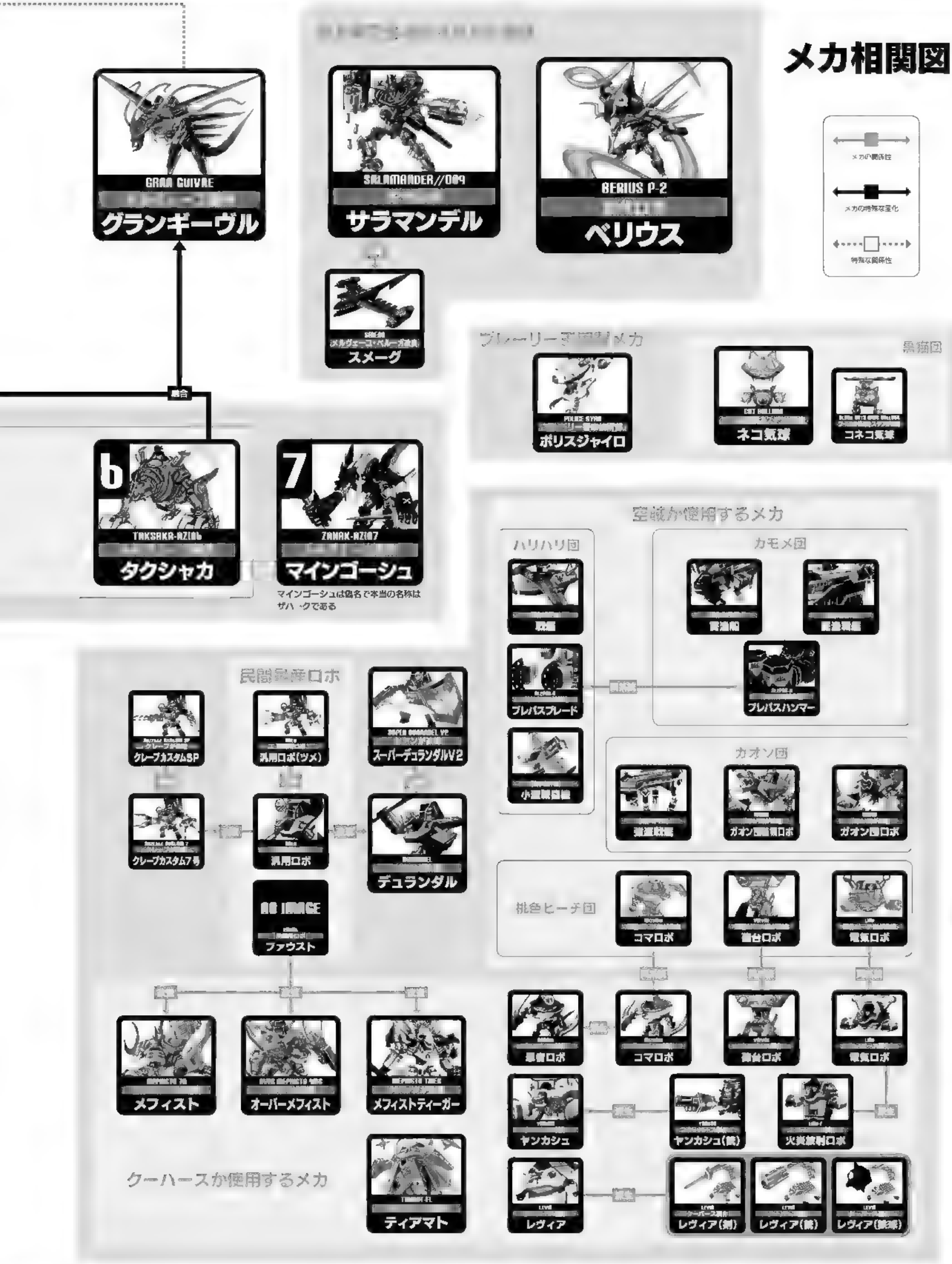

初めてのオハシラの儀を行う
オハシラとなる
メダリオンの後継者
オハシラとなる
メダリオンの後継者
XII オウルズ
「リセット」を提案する
ユルルングル
鉱員(兄)
鉱員(弟)
レムレス
ラーレス
ティタノマキナ
発掘してしまう
NO.9071
バーミリオン
ルージュ
ロゼ
仲間
カーマイン
好意のある関係性
通常の関係性
敵意のある関係性
興味なし
認められたい
一時的協力
利用
ブランク
ネロ
バイオン
遺伝子上親子
敵対するが・・・
見守る
親しみ
漁師にしたい
ニポン国
まもるくん
親子
お父さん
兄弟？
エアデール
作業員
協力
クレープ
クイニィ
(クリムゾン)
新人
アマンド
スフレ
ビスキュイ
夫婦
タルト
親子
マドレーヌ
ビアッリ
ダート
恋人
ダムド
マシンの整備
カッセ
バニーユ
ジュレ
ダブレン群島
クグロフ
シーリハム
アメリ
友達
フリット
水門番
スピノー町長
スピノー
プレーリー王国
黒猫団
コネコ
アリシア
幼なじみ
ワッフル
パンタ
ラッセル
姉妹
ライバル
テリア
シアン
シアンの祖父
ステア
フレア
ビズラ
フランツ
友達
ヨウホウコガネ
ダモン
ビズラ村長



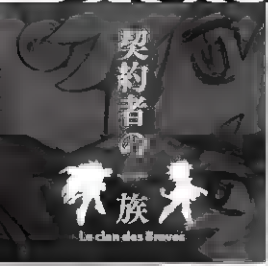
BB Back-Bone バックボーン


CASSANDRA CROSS
カサンドラクロス
スルワラとザイリタの２機が融合した形態
SEPTENTRION
ジェネレータ融合
セプテントリオン
理論上は可能とされていた幻の機体
融合
融合
上位タイプ
DAHAK-AZ1103 MK2 TYPE Ω
メルヴェーユ製作
タイプΩ
タイプSX
タイプRX
タイプCX
タイプGX
タイプR
タイプC
タイプG
AZIシリーズ
1
SAVRAA-AZ101
スルワラ
2
ZAIRITA-AZ102
ザイリタ
3
DAHAK-AZ1103 MK2 TYPE S
ダハーカMk2タイプS
4
LOST
開発中断
フライヤーモード
アングラーモード
5
KALIYA-AZ106
カーリャ
3
DAHAK-AZ103
メルヴェーユ製作
ダハーカ
ダハーカMk2のプロトタイプにあたる機体
フライヤーモード
アングラーモード
ラピッドエッジ
エアロライダー
ツインノーズ
ストームブリンガー
ダークザハーク
ライトファフナー
ワールウィンド
ASMODEUS
アスモデウス
ベルゼビュート
ポテトマッシャー
デスパピヨン
バイパーバイト
ファイヤビー
ゴールデンロア
ブルズアイ
NO IMAGE
ノーザンパルク
ロイヤルエンヴィ
小型偵察艦
ヒンデンブルグ

メカ相関図



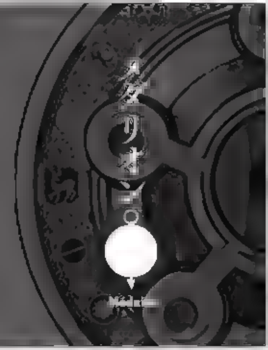
BB Back-Bone バックボーン



LV1
[illegible]行ってきた一族。エル、ベルーガの二人のみが生き残っている。

LV2
[illegible]

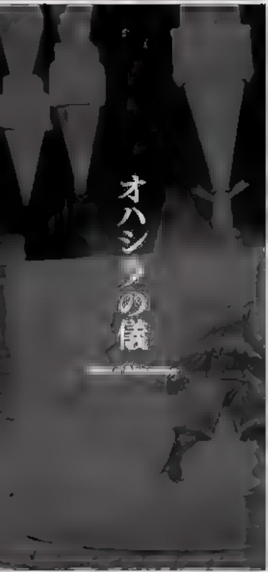
LV3
[illegible]



LV1
[illegible]

LV2
[illegible]

LV3
[illegible]



LV1
[illegible]全ての生体エネルギーを吸い取られ死に至る。

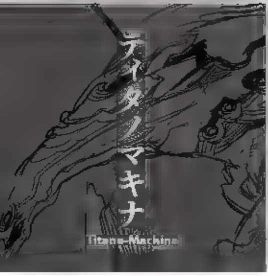
LV2
[illegible]

LV3
[illegible]

LV1
[illegible]プラズマ雲海の中を行き来できる存在。

LV2
[illegible]

LV3
[illegible]



LV1
[illegible]

LV2
[illegible]

LV3
[illegible]

ラーレス・レムレス

Lv1

ある事件をきっかけに、突如現れた、全高が推定で５ｋｍほどもある巨像。
出現してからは周囲の喧騒をよそに、ひたすら沈黙を守っている。

シェバルドにはるか昔から存在する、謎の破壊兵器。

備える必要がある。

Lv2

「ディーダノマキナ」と呼ばれる旧時代の破壊兵器のひとつ。
シェバルドにはラーレスとレムレスという、
２体のディーダノマキナが存在する。

ラーレスの正式なコントローラーはブランク。
ベル　ガの所持するメダリオンと対応している。
レムレスの正式なコントローラーはネロ。

Lv3

ジュノ

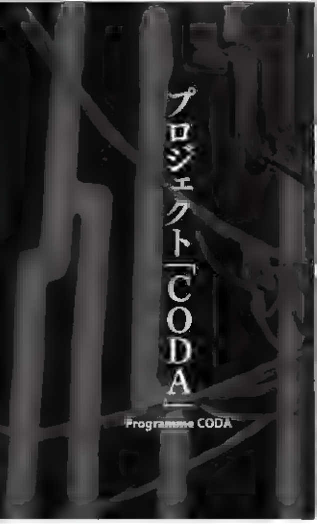
旧人類が発見できた、高次情報集合体。

Lv2

タルタロスのコミュニケーションインターフェース。
姿はよく分からない。システムメッセージ的な会話しかしない。

Lv3

プロジェクト「CODA」



２：その間、汚染された海や瀬底、大気をプラズマ雲海に封じ、浄化する。
４：ジュノが異次元に転移。

Lv2

プログラム「Re-CODA」：

Lv3

ハイブリッド

LV1 第一話で公開可能

LV2 ゲームをプレイすると分かる情報

オーダー

LV1 第一話で公開可能

ハイブリッドが持つ能力のリミッターを解除するキーでもある。

ジェネレーター

LV1 第一話で公開可能

ハイブリッドがもつ、エネルギー発生組織。

シェパルド

LV1 第一話で公開可能

ロストテクノロジーで造られた敵性存在。

LV2 ゲームをプレイすると分かる情報

タリスマン

LV1 第一話で公開可能

められる。シェパルドの技術では、最大レベル１２まで精製可能

LV2

マ[illegible]教

LV1

シェパルドやその他多くの国々[illegible]

[illegible]

もある。

LV2

LV3

オシラサマ信仰

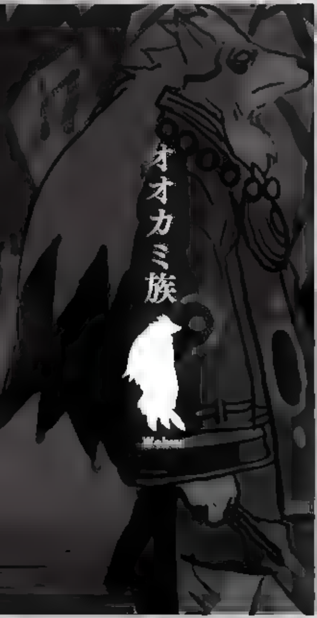
Oshirasama

LV1

主に辺境にあるネコヒトたちの古い村にのみ伝わる民俗信仰。
万物に宿る「ブブ」に語りかけ、呪術を行う。「オシラサマ」と呼ばれる、紋様が刻まれた大岩を御神体として村の中心などに祭っている。そこで見られる紋様や建物は、シェパルドの機械文化とは全く異なる様式を見せる。

LV2

LV3



オオカミ族

Wolves

LV1

イヌヒトの祖先と言われる、伝説の種族。
すでに滅びている幻の種族、最後に歴史の記録で確認されているのは、530年以上昔のいわゆる「百合戦争」の末期頃。

LV2

LV3

シシ族

Lions

LV1

ネコヒトの祖先と言われる、伝説の種族。

LV2

く争い滅亡したというという伝説が残っている。

LV3

BB Back-Bone バックボーン

松山洋による3万文字手記 ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ 全記録 Vol.2

さて。

前号のつづきからになりますので。

『テイルコンチェルト』の開発の後半戦です。

ヒロインも世界観もストーリーも決まり、アニメーションを挿入することも決まったので、あとはひたすら作るだけです。当初は、純粋な箱庭アクションの企画でしたが、世界観やドラマを重視する方針に切り替わったことで、企画も"アクションアドベンチャー"に。

また、開発期間もアニメーションの制作の都合や、そもそもの仕様変更に伴い当初の12ヵ月の予定から、一年半に変更・延長されました。

それでも結構な物量を抱えていることは変わりません。

スタッフ数だって、当初の10名からわずか2名しか増えていません。総勢12名。

このメンバーで仕様・脚本・グラフィックリソース・システムプログラム・アフレコ資料・SE & BGM・アニメーション用の制作発注資料……などなど、全てをそろえる必要があります。

残された期間はおよそ13か月。

最後の調整・デバッグを考えると実質11ヵ月。

さあ、全社一丸となって頑張る期間です。

そんなタイミングでバンダイから連絡が。

"人材を二人、預かって欲しい"

突然の連絡に、"は?"と、なりましたが詳しく話を聞くと。

どうやら、我々の知らないところで**"福岡のサイバーコネクトは非常に優秀なので、自社のスタッフを数名送りこんで勉強させよう"**という話があがっていたようでした。

当時のバンダイで考えても(今のバンダイナムコゲームスで考えても)普通じゃないです。

それくらい、我々を高く評価していただいていたということでした。

"勉強のために出向させるので、ぜひ開発の中に入れて仕事をさせて欲しい"とのこと。

その人材は2名ともプログラマーでした。

さて。

ここで当時のメンバーをおさらいしてみましょう。

企画＝1名
アーティスト＝5名
プログラマー＝4名
サウンド＝2名
総勢12名

……願ってもない提案!

しかも(当然ですが)その2人のお給料はバンダイから出てます。そして2人が生活するウイークリーマンションもバンダイが契約して払ってくれる!

ウチはただで2人の人材を開発に活用できる!!

ステキ!!

なんていい会社・バンダイ!!万歳!!

(今でもやって欲しいくらい!!やって、ぜひ。)

えー……しかし、あとにも先にも"こんなこと"は"これっきり"でした……。

先に結論をいうと。

結局、最後までこの2人のプログラマーには仕事をしていただきました。

全ての開発を終えて、バンダイに戻ったのですが。

当時のプロデューサーが退職した今となっては、これが良かったのか悪かったのかは知るすべがありません。

我々は大いに助かりました。

バンダイにどんなメリットがあったのかはわかりませんが。

さて。

話を元に戻しましょう。

開発中には、バンダイから他にもこんな連絡がありました。

"スーパーバイザーを1名送るから色々と役立てて欲しい"

全く同様に、"は?"となりました。

しかも、当時の我々は"スーパーバイザー"という職種が何を指すのかも知りませんでした。

すいません、"今"も知りません。

この"スーパーバイザー"に関しては

"2週間くらい預けるので、開発に役立てて欲しい。"

とのことで。

なので、ウイークリーマンションを契約することもなく"長期出張"のレベルでしたのでだいぶ気は楽だったのですが。

そもそも何をする人なのかがわからない。

スーパーバイザー?

なにかのアドバイスをする人?

考える間もなく、そのスーパーバイザーが送り込まれてきました。

現在、開発中の企画や実機を見せて説明して。

意見を聞くと、色々と発言されましたがあまり参考になる意見でもなかったので割と開発そのものに影響もなく、2週間が経過して。

東京に戻って行きました。

えー……以上です。

これも当時のプロデューサーがもう今はいないので、狙いも正体もさっぱりわかりません。

完全に謎です。

え?そうですよ。この話はこれで終わりです。これ以上は何もわかりません。本当に謎です。

謎の多いプロジェクトだなあ。

まあ、けどね。世の中だいたい"そういう"もん。わからないことだってたくさんあります。

よし。

再び気を取り直して、話を元に戻しましょう!

当時の私は、アーティストチームの一員。

背景グラフィックを担当していました。

チームリーダーはWAKAこと、磯部孝幸。

私は彼にアーティストとしてのノウハウ・テクニックを教わりながら、たくさんの物量もこなして。

完成したものをまた磯部に見せて、チェックを受けます。

基本的にはこの繰り返し。

この頃のテクスチャーは16色で描かれています。

しかし、16色のうち1色は"抜き用"として割り振られるので実質は15色。

この15色で建物の壁や床、そして植物や樹木などを描くのです。

物にもよりますが、最初は樹木を描くのも時間がかかりました。ドットを少しずつ打って、緑の部分を10色程度、樹の幹の部分を5色程度、そしてそれぞれを明るい部分・暗い部分で立体感を出していく。

これだけでも慣れてくると、3時間くらいで描けるようになってきて。

よし、これだ!

と、思ったものをまとめて磯部のところに見せに行きます。

そうすると。

"あー、うーん、なるほどねー"なんてつぶやきながら。

私が(3時間かけて)描いた樹木を1秒で消して。

真っさらになったキャンバスに、ワケのわからない順番と速度で描いていく。

その間、ざっと30秒。(松山の体感速度)

心の中で"ギャースッ!!!"って、叫ぶ暇もないです。

しかも、出来上がったその樹木が、極上。

私が描いた樹木の100億倍くらい良くできてる。(松山の体感比較)

つか、なんか磯部が描いたこれが正解で、それ以外は全部偽物みたいな。

それくらい決定的なクオリティ。

結局、レサーカの街の中にある樹木はこの時に磯部が(30秒で)描き直したものをそのまま使用することになりました。

というか、それ以上のものを描き上げる自身もガッツも生まれてこないぐらいのクオリティの差を感じたのです。

"うん、これは変な意地をはって同じ個所をいつまでも自分で描き直すことよりも、たくさんの物量を全体的にバランスよく作らなくては"と自分に言い聞かせましたが、今もこんな手記でみっともなく告白してしまうくらいにヘコんでました。

と、同時に。

"なるほど。こんなにも俺とリーダーには実力の違いがあるのか。しかもその差がどれくらいなのかもわからないくらいに悲劇的に絶望的に距離が遠い。
100億倍ってなんだよ。アホか、俺は。"

うーん。

"こりゃ、人の2倍努力してもかなわないな。"

そんなことを考えて。

"じゃあ、3倍やろう。"

こうして私の"3倍作戦"がスタートしたのです。

"3倍作戦"とは!!

そう。

働く時間を、自主的に"3倍"にする悪魔のプラン。

1日が8時間労働なので。

かける3倍で24時間。

ま・よーするに"帰らない"ということですね。

会社の自分の机の下に、仮眠用のベッドも用意しました。
"帰らない"と言っても、"眠らない"わけではありません。

効率のことを考えても、少しだけでも仮眠はとったほうがいい。

なので。

自分でホームセンターに行って、ビーチマットを買ってきました。文字通りビーチで使う、空気入れて膨らませるアレです。本来の使用法とは違いますが、明け方まで仕事して眠くなったら少しでも仮眠を取るためにビーチマットを使用しました。

それが"ベッド(いや、ビーチマット)"です。

そして、給湯室でお風呂に入りました。

これも本来の使用法とは(当然)違いますが。

朝、ちょっと早めに起きて。みんなが出社する前に給湯室でお風呂に入る。

誰にも見られないので、何も恥ずかしくなかったです。

そーいう問題でもありませんが。

あ・いずれも良い子は真似してはいけません。

絶対に。

そして、現在のサイバーコネクトツーでは禁則事項です。

当時は、私が"誰のいうことも聞かずに実行していた"だけです。

本当に困った性格です。

しかし。

さすがに、そんな生活が6カ月も続くと実を結びます。

自分でも明らかに上手くなっていく実感がある。

努力的というか、ほとんど暴力的ですが。

確実に上手くなりました。

事実、磯部からの"ダメだし・描き直し"も減りました。(さすがにゼロにはなりませんでしたが)

今、振り返っても病的な執念でしたが。

結果的には、自分の能力向上には繋がりました。

しかし、不思議なもので。
というか、全然不思議ではないのですが。

毎日、仮眠だけで仕事したり。ちゃんとお風呂に入らなかったり。実際の話、たまに徹夜したり。その状態が続くと、明らかに集中力が落ちます。

落ちる頻度が多くなります。

何日も徹夜したり、睡眠不足が続くと、当然です。

人間じゃなくっても、馬や犬でも一緒です。

みんな体にガタがきます。

ゲーム制作は長期間かけて開発が行われます。

いつか、誰かが倒れていいわけがありません。

ずっと同じ力を発揮し続けることが大事です。

完全に当時の私は、間違ってました。

気力で乗り切りましたが。

間違いは、間違い。

こうした実体験からも、後のサイバーコネクトツーの絶対ルール"徹夜禁止"は生まれていくわけですが、それはまあ、また別のお話。

話をまた元に戻すと。

磯部の話。

現在では、磯部は私の部下。

そして彼自身も多くの部下を束ねる立場。

けど、今も私は磯部には絵を描いてほしいと思っていますし、クリエイターとしても絵描きとしても心の底から尊敬しています。

今は"磯部～!!"って呼び捨てにしてますけど。

そこだけは変わってないんですよ。

って、磯部がこの手記を読んだらどんな顔すんのかな。

なんか、だいぶ照れますが。

今さらな感じがして。

まあ、いいでしょう。

誰だって、思い出を語ると"こう"なります。

ちょっとセンチな気持ちになったり、ね。

そしてまた時間は少し、経過します。

開発が中盤に差し掛かると、アニメーションが少しずつ制作会社からあがってきます。

当然、絵コンテもチェックしてるし脚本はこちらで書いているので内容は全部わかってはいるものの、それでも動いた絵があがってくるとテンションが上がります！！

アニメーションパートの制作を手掛けたのはアストロビジョンという会社。

東京にあるアニメ制作会社。

本作のコンセプトをよく理解して、すごく愛情を込めて制作をしていただきました。

アニメ会社にどんな資料を渡せばいいのかも、最初はさっぱりわかりませんでした。

なので、設定資料も足りてるのか足りていないのか、全くわかりません。

どんどん過剰に細かく資料を作って、渡して。

企画の新里と、デザインの磯部の忙しさも尋常じゃありませんでした。

まあ、このへんは今も変わらないかもしれないですね。

精神的に。

パートナー会社に渡す資料は、多ければ多いほど良い。

足りないよりは。

自分たちが逆の立場だったら？

絶対、なんでも送って欲しいと思うに決まっている。

だから、たくさん用意してなるべく早く送る。

だから、いつも資料制作に時間がかかるのかもしれないですが。

おかげで、渡したパートナーは深い理解をもって仕事をしてくれます。

そして、およそ半年くらいの期間で。

『テイルコンチェルト』の総尺15分のアニメーションパートは完成するのでした。

こうして、『テイルコンチェルト』が持つ、ゲームとアニメの"暖かさと懐かしさの融合"は果たされていくのでした。

そして、音楽の話。

当然、『テイルコンチェルト』のゲーム中の楽曲は現在と同じ。

ウチのサウンドクリエイター（コンポーザー）福田考代が務めています。

日々、ゲーム中のBGMの作曲を行っていた、ある日。

バンダイのプロデューサーから連絡が入りました。

"オープニングのアニメーションに主題歌をつけよう。"

まあ、いつもの"突然爆弾"にも慣れてきた頃です。

というか、仕事はなんだって"突然"なのです。**その"瞬間"に発揮できる力のことを人は"実力"と呼ぶのです。**

なので、動じない。

話を聞こう。

"有名な作曲家が育てている新人がいる。その子をボーカルとして起用する話がある。作品の雰囲気は伝えてあるので。そのうち、主題歌があがってくるので実装よろしく。"

なるほど～。外部のミュージシャンか～。

そーきたかー。

そして数日後。

プロフィールをもらったけれど、そのボーカルの子は知ってました。

これは偶然の話ですが。

当時、長崎で『旅の博覧会』というイベントをやってて、そのTVCMが福岡でもたくさん流れていたのですが。そのイベントのテーマ曲を歌っている方だったのです。

まあ、そのCM自体は九州地区だけでしか放送されてなかったかもしれませんが。我々にとっては毎日といっていいくらい耳にするテーマソングだったのです。

"あ～、あの曲を歌っている人かあ～。"

なんて、思いながらも期待は大きくなります。

そのボーカルの名前には"KOKIA"と書かれていました。

数週間後。

デモテープが届きました。

曲名は"FOR LITTLE TAIL"。

当時の（仮）タイトルがそのまま使用されていました。

テープをみんなで聞きました。

一同が同じ感想。

素晴らしい楽曲。
もともとゲームで描こうと構築していた世界を更に広げる素晴らしい楽曲。

ちなみに。

現在のKOKIAさんは、あまりにもたくさんの実績と多くのファンを魅了する有名アーティスト。

しかし、この時は、この"FOR LITTLE TAIL"が(なんと)デビュー曲だったのです。

しかも、当時はまだ女子大生でした。

それでも現在のKOKIAさんの活躍に繋がる、未来への第一歩を我々はみなさんよりもちょっぴり早く予感していたのでした。

こうして。

後にも"ザピアツタ~"という造語のフレーズで愛される『テイルコンチェルト』の主題歌"FOR LITTLE TAIL"は完成したのでした。

そして、開発終盤。

立て続けに事件が起こります。

プロデューサーから一気に以下の問題を告げられました。

1)タイトルを変更したい。
2)主人公の名前を変更したい。
3)体験版を作って欲しい。

どれも結構、開発の終盤で告げられた話です。

えー、順番に行きましょう。

まず、1)の突然のタイトル変更について。

この瞬間まで本作のタイトル(商品名)は『LITTLE TAIL』でした。

変更希望の理由を聞くと、

バンダイの偉い人が"『リトルなんとか』って付けたタイトルで売れたものがないから変更しろ"とおっしゃっている、とのことでした。

……。

えー、今ではこんなやりとりはないですよ？ウチとバンダイナムコゲームスのあいだに。

あくまで当時の話です。

まあ、事実なので、仕方が無い。

全面的に理不尽を感じつつも、仕方が無い。

タイトル(商品名)の代案を出そう。
たくさん出したタイトル代案の中から選ばれたのが『テイルコンチェルト』という作品名。

バンダイのプロデューサーと話し合って決めました。

この瞬間に、記念すべきサイバーコネクトの処女作である『テイルコンチェルト』は名実ともに(商標登録と共に)誕生したのでした。

そして2)の主人公の名前の変更について。

この時点では"ワンサーくん"のままでした。

先に言っておきますが。

この変更に関しては完全に私のミス。

当時のこの"ワンサーくん"という名前。

軽い気持ちで、名付けた名前だったのですが。結構な長い時間"そう"呼び続けてきたこともあって。もう、チーム一同にも"ワンサーくん"で浸透してしまっています。

今さら、他の名前でなんか呼べないレベルになっちゃっている。

しかし。

プロデューサーからは。

"昔、超有名大物作家先生の作品名に酷似しているため、使用不可であると法務部から言われました"とのこと。

はい。

やっちゃいました。

そうですもん。**その作品の名前**からとって付けたんだもん。俺が。

そりゃ似てるよねー。

この頃は本当に無知で。すいません。

本当に反省しています。2度としません。

早々にこれも代案を用意して、バンダイに提出。

新里が新たに付け直してくれた名前。

ワッフル・ライブレッド。主人公が正式に認められた日。

うん、段々と色々な事が正式に決まってきました。

そして3)の体験版について。
これは決して悪い話ではありません。

むしろありがたい話。

この頃の世の中というのは、現在のように便利な世の中だったワケではありません。

配信体験版など存在しない時代です。

体験版を作るときには別途ディスクを生産して配布するのです。

数万枚レベルで。CD-ROMで。

しかも、当時の東京ゲームショウの会場で配布する体験版に『テイルコンチェルト』を入れたい、というお話でした。

その名も"体験バンダイ"。

笑うところではありません。マジでこの名称で配布されましたからね、実際。

で、この"体験バンダイ"には複数タイトルが収録されるとのことでした。

これはかなり良いこと。

色々な趣味を持ったお客様が別のタイトル目当てだったとしても『テイルコンチェルト』に触れてもらえる機会が増えるわけですから。

間違いなく、いい話。

の、はずなのですが。

問題はタイミング。

この"体験バンダイ"は東京ゲームショウで配布される予定なのですが。

その配布時期がなんと発売の1か月前。

『テイルコンチェルト』の発売予定日は1998年4月。

この頃の東京ゲームショウは(現在となっては考えられないですが)年に2回、春と秋に開催されていたのです。

なので1998年3月実施予定の"東京ゲームショウ1998春"にあわせての体験版制作となるのですが。

問題は人数。

当時の我々は12名しかいません。(出向者のぞく)

当然、1997年の年末から1998年の年始にかけての時期というのは最後の調整&デバッグのタイミングです。

全員で最後の調整・修正を繰り返している時期なのですが、そこに急きょ体験版の制作を行うことになるのです。
体験版とはいえ、ROMに焼いて生産される以上、マスターROMを作ってプラットフォームメーカー（SCE）の承認も取らなければなりません。デバッグもしっかりとやる必要があります。
バグだらけだったり、おかしな内容だったりすると、そもそもの体験版の目的すら果たせません。

きちんと仕上げる必要があります。

しかし。

絶対的に人数が足りません。

かといって東京ゲームショウのタイミングは、ずらせない。

どうするか？

そこで、我々は……
最悪の選択をするのです。

製品版もきっちりと完成させて、予定通りに発売をする。

その前に、体験版も制作してきっちりと仕上げて"体験バンダイ"を配布してもらう。

この両方をやらなくっちゃいけないってところが、辛いところですが。

なんとかするしかない。

なんとかするためのプラン。

"全員で3倍大作戦"

……。

冒頭で私が個人的に実施した、"3倍作戦"を全員でやる、というシンプルなプラン。

そう、これが悪魔のプランの正体です。

製品版と体験版のデバッグとバグ修正を同時にやるために必要な物理的な時間を作る。

そのために一日を3つに分割、ではなく"4つに分割"したのです。

まず、朝の9時から夕方の6時までは全員で制作を行う。でないとまともに制作ができません。

そもそもの制作の作業とデバッグは根本的にやることが違います。

で、そこから（夕方の6時）から翌日の朝9時までを3つに分けたのです。

A班は夕方6時から11時までデバッグ&バグ修正。
B班は夜の11時から明け方の4時までデバッグ&バグ修正。
C班は明け方の4時から出社の朝9時までデバッグ&バグ修正。

みんながみんな定時の勤務時間とは別にこのシフトを持ちました。

当然、一番人気なのがA班。

で、これまた当然、一番の不人気がB班。

そりゃそうだ。誰だって連続して働いたほうが効率がいい。実際の話、B班になったら結局全ての時間が中途半端なので家に帰ることもできません。なのでずっと会社で過ごすことになるのです。

今考えると、やるにしてももっと良い方法があったと思いますが。

それを考えている時間すらもない状況でしたので。

この悪魔のプランは実行されました。きっちりと。

全員がシフトでA・B・C班それぞれをぐるぐると回します。

これが1カ月以上続きました。

やってみて、はじめて気づくことって多いのですが。

"集中して仕事をすること"これは実は、容易いのです。頑張ればいいのですから。仕事を。

けどね。

"集中して休むこと"これが難しい！

短い時間で、キチンと休むことがいかに難しいことなのか、ということを思い知らされました。

なかなか疲れもちゃんと取れないままに、次のシフトが始まって。朝になると全員で定時の間、制作作業を行う。

本当にみんな身も心もボロボロになりながら。

なんとか。

この"不可能任務"を"可能"にしたのでした。

こうして。

プレイステーション専用ゲームソフト『テイルコンチェルト』は完成したのです。

完成までの道のりには、他にも声優さんとのアフレコやバンダイとの他のやりとりなどなど色々とエピソードはあったのですが、ここはちょっと事情も含めて触れないでおきます。
ともあれ。

完成した『テイルコンチェルト』は我々にとってもバンダイにとっても珠玉の作品。

全ての力を出し尽くして、全力で闘った結果の塊。

バンダイの期待もやはり大きかったです。

TVCMも決まり。

少年エースでの読み切り漫画掲載も決まり。

現在では考えられないほどの宣伝費を使っていただいて。

満を持して、あとは発売日を待つ。

はずだったのですが。

受注を取ってみると、集まった注文数は7万本。

あれ？

我々もバンダイも"あれ？"です。

当時のバンダイがイメージしていた期待値は30万本以上の大ヒット‼

あれー？

まあ、発売後もすぐに完売して追加注文（リピート）が入って数字を伸ばせばいいし。

なんて、考えてもいたのですが。

その後のリピートも含めて、『テイルコンチェルト』の生産数は9万6千本でピタリと止まったのでした。

30万本はおろか。10万本にも満たない。

これが我々が命がけで生みだした、記念すべきサイバーコネクトの処女作『テイルコンチェルト』の"結果"だったのです。

それから時は動き出す。

本来であれば、このあとの『サイレントボマー』の開発に繋がっていく流れなのですが。

本書は『サイレントボマー』の設定資料集でもなければ『テイルコンチェルト』の設定資料集でもありません。『Solatorobo それから CODA へ』の完全設定資料集なのです。

なので、『テイルコンチェルト』の"結果"からおよそ10年。
ニンテンドーDS専用ゲームソフト『Solatorobo それから CODA へ』の開発に繋がる話を進めます。

『テイルコンチェルト』は北米版も欧州版も制作されました。

しかし、我々は『テイルコンチェルト』の開発を終えた後、すぐに（前述の通り）『サイレントボマー』の開発に着手していましたので。『テイルコンチェルト』のローカライズを自ら手掛けることはできませんでした。

よって、バンダイと相談して外部の制作会社に丸投げして、ローカライズしてもらうことになりました。

そしておよそ1年近くかけて『テイルコンチェルト』の北米版・欧州版がそれぞれ発売となったのですが。

結果は、芳しくありませんでした。

北米版がおよそ4万本。

欧州版にいたっては、およそ2万本。

日本版とあわせても計15万本。

これが『テイルコンチェルト』の世界累計の結果の数です。

これが『テイルコンチェルト』が、幸せにしたユーザー様の数なのです。

なぜか。

なぜ、『テイルコンチェルト』は大ヒットできなかったのでしょう？

様々な理由もあったのでしょう。

しかし、当時の我々には反省する暇もゆとりもなく"次"の仕事を選ばざるを得ませんでした。

生きていくために。

しいてあげるとするならば。

"そういう姿勢"が一番の敗因だったのではないか、と。現在の私は思います。

キチンと反省もできないまま。

誰も責任を取らないまま。

忙しさの波に押されるように。

"次"を選んだつもりになって。

"選んで"すらいないのに。

本来であれば、たくさんのことを認めて自覚して、振り返って反省して、負けを認めてキチンと泣いて。

そういうことを乗り越えて、はじめて"次"が生まれるのです。

しかし、当時の我々の"事情"と"未成長"が、それを選ばなかったのです。選べなかったのです。

なので、『Solatorobo それから CODA へ』の企画が立ち上がるまでに10年の歳月を必要としたのです。

我々が自分たちで犯した過ちの"ツケ"。

それを補って『Solatorobo それから CODA へ』で再びテイクオフするには"ちょうどいい歳月"であったとすら、今は思います。

さあて。

『テイルコンチェルト』から10年。

いよいよ『Solatorobo それから CODA へ』の企画がスタートします。

本書はニンテンドーDS専用ゲームソフト『Solatorobo それから CODA へ』の完全設定資料集です。

ようやく時代が『テイルコンチェルト』から、『Solatorobo それから CODA へ』の時代へと繋がります。

前述の通り、10年の歳月のなかで。

様々なスタッフが想いを馳せた"新しい「LITTLE TAIL BRONX」の世界"。

いよいよ最終巻となるVol.3では、その愛と勇気と苦悩と希望の日々を描きます。

みなさんが購入して、いつも楽しく気軽に遊んでいただいているゲームソフト。

1本のゲームソフトの誕生の陰には、たくさんの人たちの想いがこんなにもあることを本書ではちょっと赤裸々に"本当にあったこと"として執筆されています。

普段、楽しくてきらびやかに見えるゲーム業界の"実際の話"をこの場でみなさんに。ある人にとっては"業界裏話"として。またある人にとっては"勉強の一環"として。そしてあなたにとっては"愛と勇気の物語"として。

楽しくも、苦しくも、為になる。

そんなお話になれば、と思います。

そして。

この物語を読み終えたときに。

『Solatorobo それから CODA へ』を愛してくれたみなさんが。

今よりも、もっと『Solatorobo それから CODA へ』を愛おしく感じていただけることを願って。

まだまだ物語は途中ですが。

本書は真ん中の"Vol.2"らしく、再びここで幕を下ろそうと思います。

本書はニンテンドーDS専用ゲームソフト『Solatorobo それから CODA へ』の完全設定資料集です。

この『Solatorobo それから CODA へ』というプロジェクトを愛し、作品を愛し、そして――本書を手に取ってくれたあなたへ。

あなたがいたから、我々はこの作品を作ることができました。本当にありがとう。

願わくは、これからも。あなたの頭上に星々の輝きのあらんことを！！

"大丈夫。世界は愛にあふれています。"

株式会社サイバーコネクトツー
代表取締役社長
松山　洋

to be continued...

ええ……
Oui...

必ず帰ってきますよ。
Il va revenir.

約束したから……
Il me l'a promis...

とびっきりの笑顔で！
Avec un grand sourire !

「Solatorobo それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.2-3 -Daybreak-

2012年4月 1日 初版発行
2018年8月30日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山 洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好 誠
金山 志絵

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

印刷・製本
ダイヤモンド印刷株式会社

⚠ デジタル版に関するご注意
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先

ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合
がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできま
せんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー　CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前1-5-1
TEL : 092-483-5848
受付時間：月曜日から金曜日　10：00~17：00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail : cc2store_info@cc2.co.jp
URL : http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

LITTLE TAIL BRONX

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.2-3 - DayBrake -

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.